

9/96

MAGNA
MEDIA

DM 5,80

 aS 45 / sfr 5,80 / Lit 8,400
 hft 7,30 / lfr 1,40 / ptas 8,50

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

GAMES

**Die
Nr.1**
GENIAL! 91% SPIELSPASS

Formel 1 für Playstation

ZWÖLFMAL NEU FÜR SATURN

- ★ Alien Trilogy
- ★ Bomberman
- ★ NBA Action
- ★ Discworld
etc.

EA FLIEGT WIEDER

SOVIET STRIKE

**Vier Jahre nach Desert Strike
jetzt für Playstation**
**Gewinnt
diesen
Flipper!**


MANCHE FÜR ANDERE DEN

RESIDENT

© Capcom Co., Ltd. 1995, 1996. All rights reserved. PlayStation

EDITED BY

TÖTEN

CAPCOM



IE LIEBE.
FÜR
GHS CORP

EVIL für PlayStation.

and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HEISSE ZEITEN!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cheesy *	89,99
Complete Onside Soccer *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia *	89,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Formel 1 *	99,99
Fade to Black	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galaxian 3 *	89,99
Gunship (engl.)	89,99
Impact Racing	89,99
International Track & Field	99,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Lone Soldier	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Moto X *	89,99
Namco Museum Pieces 1 *	99,99
NBA Live 96	89,99
Necrodrome *	99,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	89,99
Olympic Games	89,99
Olympic Soccer	89,99
Panzer General	89,99
Pitball *	99,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage	69,99
Pro Pinball	89,99
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Shell Shock	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Starwinder *	99,99
Steel Harbinger *	99,99
Street Fighter Alpha	89,99
Supersonic Racer *	99,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (1 Meg)	49,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGoon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante)	59,99
Blackfire *	89,99
Blazing Dragons *	79,99
Burn Cycle *	89,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Die Hard Trilogy *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Gex	79,99
Ghen War *	89,99
Guardian Heroes	89,99
Hi-Octane *	79,99
Horde	89,99
Keio 2 *	89,99
Madden '97 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Need for Speed	89,99
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2	89,99
PGA Tour Golf '97 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	89,99
Raven Project *	89,99
Real Yumene (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shell Shock	109,99
Shining Wisdom	89,99
Shock Wave Assault	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Spot 3 *	89,99
Starfighter 3000 *	89,99
Street Fighter Alpha	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99
X-Men: Children of the Atom	79,99

Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad



SEGA
SATURN™

Grundgerät 449,99
incl. Control Pad

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Sie
02.08.96
endlich
auch in
Bremen

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 5
Fußgängerz./im Lloydhof
Am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Reingefallen

Es war einmal eine japanische Videospielzeitschrift namens "Dengeki Nintendo 64", die in ihrer Ausgabe 6/96 ausführlichst über die ersten N64-Spiele berichtete. Auf über 70 Seiten stellte man geplante Software vor, interviewte Entwickler und erläuterte die Zukunftsaussichten des neuen Geräts. Auf Seite 48 dieser Ausgabe fand sich unter der englischen Überschrift „Magnetic Disk Drive“ ein sensationelles Bild der neuen N64-Zusatzhardware, die ja eigentlich erst im November vorgestellt werden sollte. Neben dem Bild stand noch etwas japanischer Text, der aber niemanden interessierte. Diese Japaner mit ihren Connections graben immer die unmöglichsten Sachen aus. Schon kurze Zeit, nachdem diese Ausgabe der N64-Zeitschrift veröffentlicht wurde, tauchte das Bild des Disk Drives auch schon in den Internet-Seiten amerikanischer Seiten auf. Stolz präsentierte man eine Weltpremiere oder einen ersten exklusiven Blick auf das heißersehnte Gerät, und auch einige deutsche Zeitschriften wollten ihren Lesern die Sensation nicht vorenthalten und brachten das Bild als brandaktuelle News. Nur wir haben anscheinend mal wieder geschlafen, denn erst jetzt mit erheblicher Verspätung zierte der Magnetic Disk Drive erstmals die Seiten der Video Games.

Die Sache hat nur einen Haken: Das Bild ist eine Fälschung! Die Redakteure der N64-Zeitschrift haben sich in einer durchzechten Nacht überlegt, wie der Disk Drive denn aussehen könnte und ihre Ideen per Computer äußerst realistisch umgesetzt. Der japanische Text neben dem Bild weist auch ganz klar darauf hin, daß es sich um ein von den Redakteuren entworfenes Kunstwerk handelt, anders kann man es eigentlich nicht nennen, wenn man berücksichtigt, wieviele „Experten“ darauf reingefallen sind. Unsere japanischen Kollegen zeigten sich sehr überrascht, als wir ihnen vom unglaublichen Erfolg ihrer nächtlichen Aktion erzählten, denn solche Eigenentwürfe sind in Japan nicht ungewöhnlich. Und was lernen wir daraus? Man soll nicht alles glauben, was man liest, vor allem, wenn man es nicht lesen kann!



Euer Video Games Team



20

Wenn ein Joypad-Profi Hilfestellung bei Zeitreisen leistet, können Polygon-

Feinde abstinken. Lest den Preview über das spektakuläre Render-Action-Adventure Time Commando.



8

Ocean lud zur Vorstellung aller kommenden Titel, Hartmut war dabei.



96

Nun können sich auch Saturn-Besitzer über ein fetziges Basketballspiel freuen. Kann NBA Action

mithalten? Sportreporter Dirk testet..



34

Kino-Freak Rob hat mal wieder alle Register gezogen und wichtige Informationen über Independence Day und die kommenden Videospiele-Umsetzungen gesammelt. Wie Ihr den Alien-Angriff abwehrt, erfahrt Ihr in unserem Bericht.



91

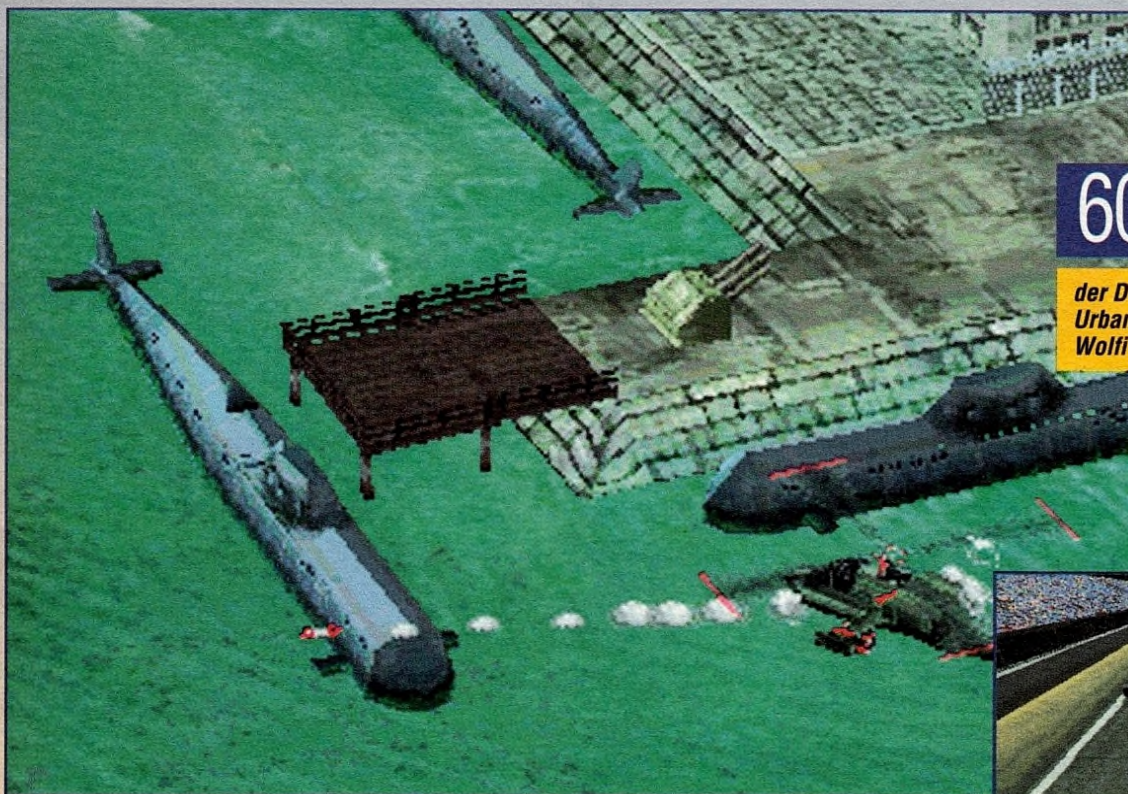
Als Japan-Import ist's schon zu haben, das Bomberman für den Saturn. Bis zu zehn (!) Leute dürfen gleichzeitig mitspielen. Jan hat das Teil kritisch unter die Lupe genommen und berichtet von der Granatenfront.

NEWS

- **Besuch bei Ocean Software** _____ 8
PSX/Sat: Alle X-Mas-Produkte
- **Over Blood** _____ 14
PSX: Polygon-Adventure
- **Killer Instinct 64** _____ 15
N64: Preview aufgeschoben
- **Super Sonic Racers** _____ 16
PSX: MicroMachines-Clone
- **Sonic 3D** _____ 18
MD: Schlußvorstellung in 3D
- **Time Commando** _____ 20
PSX: 3D-Action-Adventure
- **Carnage Heart** _____ 22
PSX: Japanischer Mechwarrior
- **Street Racer** _____ 24
Sat/PSX: Rennspiel-Umsetzung
- **NASCAR Racing** _____ 26
PSX: Umsetzung des PC-Knüllers
- **Musik-CD-Importe** _____ 27
Videospieldmusik aus Japan
- **Rattlesnake Red** _____ 28
PSX: Wildwest-Adventure
- **Nintendo-News** _____ 32
mit japanischer Release-Liste
- **Apple/Bandai Pippin** _____ 33
- **Independence Day Movie** _____ 34
Sat/PSX: Actionspiel zum Film
- **Playstation-News** _____ 38
- **Saturn-News** _____ 40
- **Soviet Strike** _____ 60
PSX: EAs "Strike"-Serie Teil 5

TIPS & TRICKS

- **Secret of Evermore (SN)** _____ 42
- **D (PSX/SAT)** _____ 44
- **Slam'n Jam '96 (PSX/SAT)** _____ 46
- **Kirby's Dream Course (SN)** _____ 46
- **Deep Space Nine (MD)** _____ 47
- **The Need for Speed (SAT)** _____ 47
- **Magic Carpet (PSX)** _____ 47
- **Int. Track & Field (PSX)** _____ 47
- **Nights (SAT)** _____ 47
- **Congo (SAT)** _____ 48
- **X-Com: Enemy Unknown (PSX)** _____ 49
- **Shellshock (PSX)** _____ 49
- **Fade to Black (PSX)** _____ 49
- **Motor Toon GP 2 (PSX)** _____ 50
- **Mega Man X3 (SN)** _____ 50
- **Pete Sampras Tennis '96 (MD)** _____ 51
- **Waterworld (MD)** _____ 52
- **Waterworld (SN)** _____ 52



60

Electronic Arts hat sich drangesetzt und mit der ersten 32-Bit-Umsetzung der Desert-, Jungle- und Urban-Strike-Serie begonnen. Wolfi durfte ran und berichtet.



72

Leicht verspätet, aber dafür um so besser. Lest, warum Ihr Formula 1 haben müßt.

- Deep Space Nine (SN) _____ 52
- Frantic Flea (SN) _____ 52
- Top Gun (PSX) _____ 52
- Earthworm Jim 2 (SAT) _____ 53
- adidas Power Soccer (PSX) _____ 61
- Pocky & Rocky 2 (SN) _____ 53

- NBA Action _____ 96
- Space Hulk _____ 97
- The Story of Thor 2 _____ 98
- Bust a Move 2 _____ 99

MEGA DRIVE

- Olympic Games _____ 101

NEO GEO CD

- Metal Slug _____ 100

TEST

SONY PLAYSTATION

- Museum Vol. 2 _____ 68
- Formula 1 _____ 72
- Aquanauts Holiday _____ 75
- Skeleton Warriors _____ 76
- Killing Zone _____ 78
- Burning Road _____ 80
- Jumping Flash 2 _____ 82
- Casper _____ 84
- Bubble Bobble _____ 93

SEGA SATURN

- Skeleton Warriors _____ 76
- Striker '96 _____ 86
- Alien Trilogy _____ 87
- Athlete Kings _____ 88
- Shining Wisdom _____ 90
- Bomberman SS _____ 91
- Bubble Bobble _____ 92
- Strikers 1945 _____ 94
- Discworld _____ 95

WETTBEWERB

- N 64 mit Spielen zu gewinnen _____ 30
Tolle Preise beim Club-Wettbewerb
- Spielautomat noch zu haben _____ 41
Olympischer Wettbewerb, 3. Runde
- Pro-Pinball-Wettbewerb _____ 81
Holt Euch den Terminator-2-Flipper
- Mission: Bomberjacke _____ 83
Quiz für Luftwaffenkenner

RUBRIKEN

- Rat & Tat _____ 54
- Leserbrief _____ 56
- Szene-Chat _____ 65
- So bewerten wir _____ 66
- Hitparaden _____ 67
- Inserenten _____ 101
- Impressum _____ 102



24

Speed und Action gibt's in Street Racer reichlich. Was abgeht, erfahrt Ihr im Preview.



92

Nostalgiker Wolfi testet für Euch die Bubble-Bobble-Special-Edition.



Die Ocean-Mitarbeiter lieferten eine nahezu professionelle Show

Manchester war an dem "Ocean-Wochende" der Nabel der Welt, wenn es um Video- und Computerspiele geht (sonst war ja auch nix los). Chef-Heizer Hartmut ("da fahr' ich kurz mit dem Auto hin") benutzte doch glatt den Flieger (nachdem man ihn aufgeklärt hatte, daß sein "böser Golf" Probleme mit dem Ärmelkanal bekommen würde) und traf sich mit Oceans führenden Köpfen im BBC-Fernsehstudio. Wobei Ocean wohl mehr Wert auf die Vorstellung der programmierteams gelegt hatte, als auf die Vorstellung der neuesten Spiele. So zeigten sie der Presseschar nach dem ausführlichen Überblick über die künftigen Verkaufsstrategien ein kurzes Werbe-Video mit Ausschnitten aus den aktuellen Games. Dazu gab's brechend lauten Techno-Sound, der Fragen und Unterhaltungen von vorneherein unmöglich machte. Zum Schluß erzählten noch einige Entwickler etwas über die ihnen anvertrauten Spiele

(etwa zehn Minuten), und das war's dann auch schon mit dem offiziellen Teil. Abends durfte noch auf Firmenkosten gepichelt und gespeist werden, und am nächsten Morgen hatte so mancher Schwierigkeiten, am Flughafen die Ausfuhr eines fetten Katers zu rechtfertigen. Nach dieser doch recht dürrtigen Informationsveranstaltung fällt's dann auch nicht gerade leicht, viel mehr über die Spiele zu berichten, als wir es schon von der E3 mitgebracht haben. Doch lest selber, was wir an Information aus der Geschichte herausfiltern konnten.

Man gab sich mal wieder die Ehre, wie man so schön sagt. Auf dem Programm stand eigentlich die Vorstellung aller Spiele, die Ocean noch bis Weihnachten fertig haben will. Für Konsolen sind's vier an der Zahl. Die Palette der kommenden Spiele reicht dabei vom *Dragon's Lair*-Verschnitt für die Kleinsten unter Euch bis hin zum fröhlichen Zombie-Metzeln für die ganz Hartgekochten.

Breakpoint Tennis

Wie es sich für die neuen Konsolen gehört, erscheint *Breakpoint Tennis* (Arbeitstitel) als 3D-Simulation. Um das Ganze hübsch aussehen zu lassen, wird für die Animation der Tennis-Cracks durchweg das Motion-Capture-Verfahren angewendet, bei dem die Be-

wegungen eines Schauspielers (hoffentlich auch eines Tennisspielers) auf eine Polygon-Figur übertragen werden. Zur Wahl stehen acht Spielfiguren (vier männliche und vier weibliche), die jeweils über individuelle Fähigkeiten und Special-Moves (Combos) verfügen. Für das Doppel unterstützt *Breakpoint Tennis* den Vier-Spieler-Adapter. In einem Doppel-Turnier können sogar acht Spieler (zwei mal vier) abwechselnd antreten. Bei der Platzwahl entscheidet Ihr Euch für Gras, Sand, Beton oder Gum-



▶ In der Halle wird das Spiel schnell



▶ Die Zeitlupe räumt Zweifel aus dem Weg

Die Ballgeschwindigkeit wird angezeigt ▶





Prima, ein Zombie-Film zum Mitspielen...



Dawn Of Darkness sorgt für Action

miboden in der Halle. Um Streitereien ums "Aus" vorzubeugen, enthält das Spiel eine komfortable Replay-Funktion, mit der Ihr genau feststellen könnt, ob der Filzball nun noch im Feld aufsetzte oder eben nicht. Für die interaktiven Kommentare wurde Tennisprofi Chris Bailey verpflichtet. Gebastelt wird an Versionen für Saturn und Playstation. Im November soll's dann soweit sein.

Cheesy

Die Maus Cheesy ist schon arm dran. Der böse Doktor Chem zwingt den Nager, per Lauf-

rad das Wissenschaftlerschloß mit Strom zu versorgen. "Weg hier!" denkt sich Cheesy und somit kommt Ihr ins Spiel. Ihr steuert die Maus durch das Schloß, das in 30 Level aufgeteilt ist. Die meisten davon sind Seitenansicht-Plattform-Level, die zwar weniger echtes 3D aber dennoch Render-Grafik bieten. Eure Aufgabe ist es nun, die unterschiedlichen Bestandteile eines Teleportzaubers zu finden und sie an geeigneter Stelle zusammenzusetzen. Es gibt auch etliche Subgames, die für Abwechslung sorgen sollen. So seid Ihr mal in der "First Person"-Perspektive unterwegs (Ihr seht die Umgebung durch Cheesys Augen) oder surft ein anderes Mal auf einem Ufo durch die verwinkelten Gänge. Das



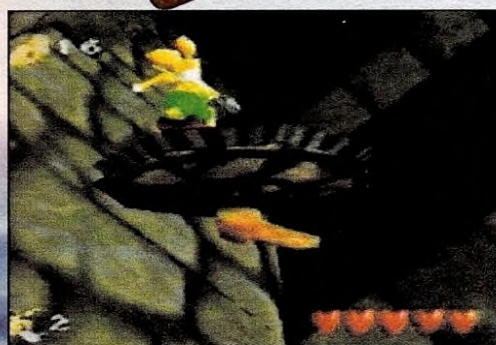
Ganze wird mit ulkigen Soundeffekten und witzigen Animationen so nah wie möglich am Zeichentrick-Stil gehalten. Zwischendurch werdet Ihr von unterhaltsamen Render-Filmen über die Story auf dem laufenden gehalten. Es war von "Friendly Characters" die Rede, wir dürfen also annehmen, daß Cheesy Freunde im Schloß hat, die ihm als Reittier oder sonstwie hilfreich zur Seite stehen. Eine Saturn-Version ist bisher nicht in Sicht. Playstation-Besitzer sollen sich noch in diesem Oktober das fertige Produkt anschauen können.

Dawn Of Darkness

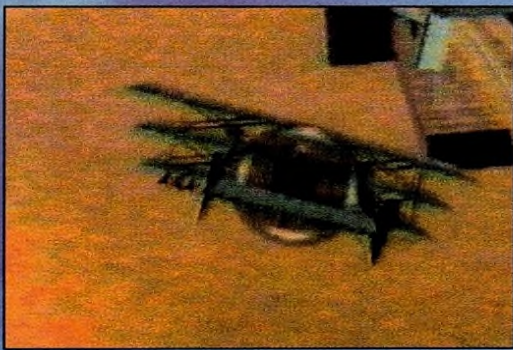
Zombie-Fans aufgemerkt! Dawn Of Darkness verbindet Action nach dem id-Vorbild mit gepflegtem Horror. Wir

schreiben das Jahr 2095, hundert Jahre nachdem die Zombies unter der Leitung des üblen Mordae begannen, die Erde zu unterjochen. Überlebende

gibt's wenige, der Untoten sind's allerdings massig. Was bleibt Euch also übrig, als in feinstem 3D durch Städte, Kanäle, verwüstete Einkaufszentren sowie ähnlich dunkle Szenarien zu stapfen und Euch der untoten Horden mittels großen Kalibers zu erwehren. Natürlich wollten sich die Entwickler in puncto Spielan-spruch nicht nur auf dumpfes Metzeln beschränken. So finden sich in Dawn Of Darkness auch etliche Puzzles (meistens Tür-Schalter/Schlüssel-Rätsel). Für penible Leutenchen versprechen die Entwickler eine höchst interessante Story, die angeblich Stephen-King-Klasse haben soll (aber das wollen wir doch erstmal abwarten). Eure Feinde attackieren Euch aus allen Richtungen, sogar aus der Luft – schließlich gibt's ja auch untote Vögel. Die PC-Version wird für einen Multi-Player-Modus im Netz entwickelt, es ist also recht wahrscheinlich, daß auch Dawn Of Darkness mit einem Zwei-Spieler-Link-Modus (auf der Playstation) daherkommt. Bei der Thematik ist den Horror-Fans sicher schon aufgefallen, worauf bei der Namensgebung des Titels angespielt wurde. Wenn die BPS nicht dazwischenfunkt, gibt's Dawn Of Darkness für Playstation und Saturn im ersten Quartal '97.



Cheesy ist ein Render-Jump'n'Run, bei dem witzige Einlagen wie UFO-Surten für Stimmung sorgen



Die FMV-Sequenzen sind schon fertig, vom eigentlichen Spiel gab's gerade einmal eine noch recht unspektakuläre Flugsequenz zu bewundern, vom Strategie-Teil keine Spur.



Dreadnought

Könnt Ihr Euch ein Szenario vorstellen, bei dem es um die Eroberung des Mars mit technischer Ausstattung aus dem ersten Weltkrieg geht? Stinkreiche Ex-Europäer wollen sich den Roten Planeten unter den Nagel reißen, und als Offizier seiner Majestät ist es Eure Pflicht, diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Gigantische Kriegsmaschinen (die Dreadnoughts) rollen dampfgetrieben über den Mars und spucken die Vehikel und Fluggeräte aus, mit denen der Krieg um den Mars geführt wird. Eure Aufgaben in *Dreadnought* sind dreigeteilt: Zum einen rauscht Ihr in einem Doppeldecker aus Stahlrohr und Segeltuch durch die Lüfte und bekämpft feindliche Flieger sowie Bodenziele, zum anderen sitzt Ihr in einer Art Panzer und erledigt die Feinde vom Boden aus. Aufgabe Nummer drei (und vermutlich die wichtigste) ist die strategische Planung und Führung der ganzen Flotte. Insgesamt sollen etwa 30 Missionen auf Ihre Erfüllung warten. Mit kiloweise stimmungsvollen FMV-Sequenzen werdet Ihr dabei auf die Story und die nächste Mission eingestimmt. Leider gab's zu dem Strategieanteil von *Dreadnought* weder Bilder, noch In-

formationen. Irgendwie beschleicht einen dann doch das Gefühl, daß bei den meisten Spielen zuerst die Render-Filme produziert werden und danach erst mit der Entwicklung des eigentlichen Spiels begonnen wird. *Dreadnought* wird für Saturn sowie für Playstation entwickelt und soll ebenfalls im ersten Quartal 1997 fertig sein.

Guts'n'Garters

Komischer Titel, gell? Die beiden Hauptakteure heißen eben Hank "Guts" Carter und



Die Umgebung ist interaktiv



Stacy "Garters" Pringle. Von der Machart her ist *Guts'n'Garters* eine Art *Project Overkill* mit 3D-Seitenansicht. Ihr tummelt Euch in über 100 Szenarien, die nach Erledigung und Verlassen "umgeblättert" werden. Diese Umgebungen sind allesamt gerendert und lassen sich durch Beschuß "interaktiv" verändern (wir haben schon ganze Frachtcontainer in die Luft fliegen sehen). Außerdem sind überall Feinde und Vehikel unterwegs, die Euch das Leben schwer machen. Hier hilft wieder nur Waffengewalt. Mit dem obligatorischen MG und zumindest einem tragbaren Raketenwerfer werden die Szenarios "gesäubert". Ocean prahlt in seinen Presseinfos mit einer völlig neuartigen Methode zur Berechnung von Schatten. Für uns heißt das aber nicht mehr als "könnte ganz nett aussehen". Die Story hinter dem Spiel klingt auch mehr nach



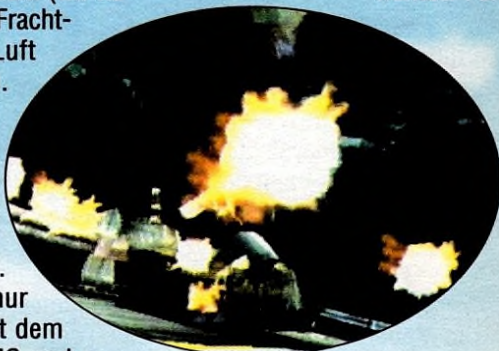
In *Guts'n'Garters* ballert Ihr Euch durch vorgeordnete Szenarien und erfüllt Eure Missionen

Standard: Die beiden Polygon-Helden werden auf einer Insel abgesetzt und müssen beweisen, daß der Inselherr verbotene genetische Experimente zwecks Züchtung des Über-Soldaten durchführt. *Guts'n'Garters* soll für beide 32-Bit-Sy-

steme kommen, wird aber noch bis zum Sommer '97 auf sich warten lassen.

Tunnel B1

Über *Tunnel B1* haben wir bereits in Ausgabe 4/96 im Zuge eines Specials über das Neon-Entwicklungsteam berichtet. Für



die, die diese Ausgabe versäumt haben, hier noch einmal ein kurzer Abriss: Ihr heizt mit einem schwerbewaffneten Vehikel durch düstere Gänge und macht Euch den Weg zum Endgegner frei. Dazu müßt Ihr Feinde zerblasen, Minen räumen und Schalter-Tür-Rätsel lösen. Zwischendurch ist auch

Ortskenntnis gefragt, wenn es darum geht, innerhalb eines höllisch knappen Zeitlimits eine bestimmte Strecke zu passieren. Eigentlich sollte *Tunnel B1* bereits im Mai fertig sein, aber da gab es

wohl gewisse Verzögerungen (durch den Deal zwischen Neon und Ocean vielleicht?). Für Playstation und Saturn soll es jetzt aber im November endgültig soweit sein. Für

Superheld-Chips

Mindestens haltbar bis: Ende 1999


ELECTRONIC ARTS®

TIME COMMANDO™

Genuß pur :

- 1> Reißen Sie die Verpackung auf
- 2> Probieren Sie mal
- 3> Genießen Sie die Xtra-3DMotion™
- 4> Bereiten Sie sich auf eine Zeitreise vor



Zutaten:

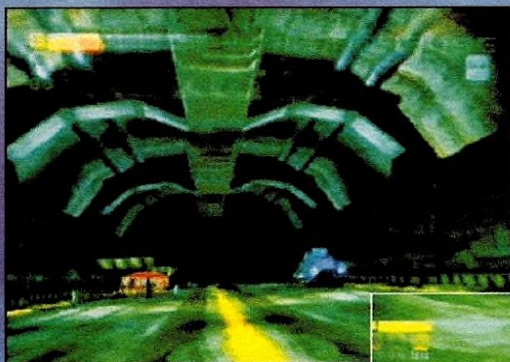
Zeitzonen <Urzeit, Mittelalter, Aztekenreich, Wilder Westen, Samurai-Japan, Römisches Reich, Gegenwart & Zukunft> fortschrittliche Grafik-Technologie, Schrotflinten, Gewehre, Schwerter, Keulen, Laser, Granaten, Steine, Fäuste, Füße, Kampfstrategien, ohne künstliche Farbstoffe



**Time Commando ist diesen Sommer
für PlayStation und PC CD erhältlich**

DOS &

WINDOWS
95



Tunnel B1
kommt von
Neon
(Deutschland)
über Ocean
(England)
zu Laguna
(Deutschland)...

mehr Informationen über *Tunnel B1* (auch über *Viper*, dessen Termin derzeit noch nicht feststeht) schlagt Ihr bitte in der 4/96 nach.

Zoiks!

Die Anregung für diese Namensgebung können wohl nur englischkundige Kids mit Satellitenfernsehen nachvollziehen. Auf der E3 noch als "Hanna Barbera" vorgestellt, hängt nun der "Cartoon Network"-Sender mit drin und darum heißt das Ganze jetzt halt *Zoiks!*. Der fiese Dick Bastardly hat der Cartoon-Welt die ganzen typischen Sounds geklaut und Kult-Neandertaler Fred Feuerstein muß mit seinen Zeichentrickkumpels ran,



Fred und seine Toon-Kumpels suchen in Zoiks! nach geklauten Soundeffekten – ein Vergnügen für die jüngeren unter Euch



um die Welt wieder in Ordnung zu bringen. Ihr müßt dabei eine Menge über die vermißten Klänge lernen und diese wieder aufspüren. Die meiste Zeit laufen dabei wohl abgelegte Zeichentricksequenzen ab, auf die Ihr aber auch Einfluß nehmen könnt – quasi ein *Dragon's Lair* mit Suche nach dem passenden Soundeffekt. Von seiner ganzen Art her ist *Zoiks!* mehr auf jüngere Spieler zugeschnitten. Die dürfen sich im ersten Quartal '97 über die Playstation- und Saturn-Umsetzung freuen.



Knallbunte Balleraction
wird in X2 mit fetzigem
Techno-Sound gereicht

X2

X2? Was ist denn mit X1? Tja, *Project X* war ein ziemlicher Hit auf dem Amiga und wurde auch für das CD32 umgesetzt (was wir allerdings nicht mehr getestet haben). Dabei handelte es sich um ein Horizontal-Shoot'em-Up, in dem Ihr ein kleines Raumschiff durch grafisch recht beeindruckende Level manövrieren mußtet. Der Nachfolger X2 geht da natürlich etwas weiter. Gescrollt wird nun



Eingekreist? Haben wir doch alles schon einmal gesehen.

in seinem Presstext von "old fashioned". Satte Baller-Action wird also mit aufwendiger Grafik und bewährten Spielideen gemischt. Dazu wird uns gediegener Techno-Sound versprochen. Für Fans sicher ein interessantes Thema, wie sich's spielt, werden wir wohl erst im Test (vermutlich VG 11/96) erfahren. Im November soll's nämlich vom Stapel laufen (für Playstation und Saturn) /s

auch vertikal (je nach Level), und für Schüsse sowie Explosionen haben sich die Entwickler mit dem Können der 32-Bit-Konsolen ordentlich ausgetobt. Grafisch hinterläßt X2 einen ziemlich bombastisch-bunten Eindruck. Spielerisch wird wohl eher Hausmannskost gereicht – selbst Ocean spricht





GRUNDGERÄT JP RGB-60Hz

NINTENDO 64
KIRBY'S AIR RACEPLAYSTATION
FORMULA 1 AB 6. SEPTEMBER

Beispiel 1: Sony Playstation
 + 2tes Joypad
 + Memory Card
 + Ridge Racer II
DM 29.-
 monatlich
 bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Virt. Fighter II
 + Sega Rally
DM 34.-
 monatlich
 bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
 Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD's	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Blazing Dragons dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Blazing Dragons dt	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Eurosoccer 96 dt	99.90

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

Neuheiten, Lieferumfang und aktueller Preis standen bei Drucklegung noch nicht fest.

SUPER NES

Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Pulstar	*39.90
---------	--------

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067

PLAYSTATION
TEKKEN 2

DER UMBAU & DER UMBAUSETZ

PLAYSTATION
RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

Darkstalkers dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Formula 1 dt	109.90
Galaxian III dt	89.90
Iron Man dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 1 dt	99.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
Namco Museum Vol 3 jp	149.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Silverload dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Time Commando dt	89.90
Tekken II us	119.90
Top Gun - Fire at Will dt	89.90
Toshinden II dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90

SATURN

FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Gun Griffon dt	99.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Need for Speed dt	99.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Road Rash dt	99.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Shining Wisdom dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
Wipeout dt	*49.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69

Fax: 0221-12 56 76

<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Fon: 0221-12 33 93

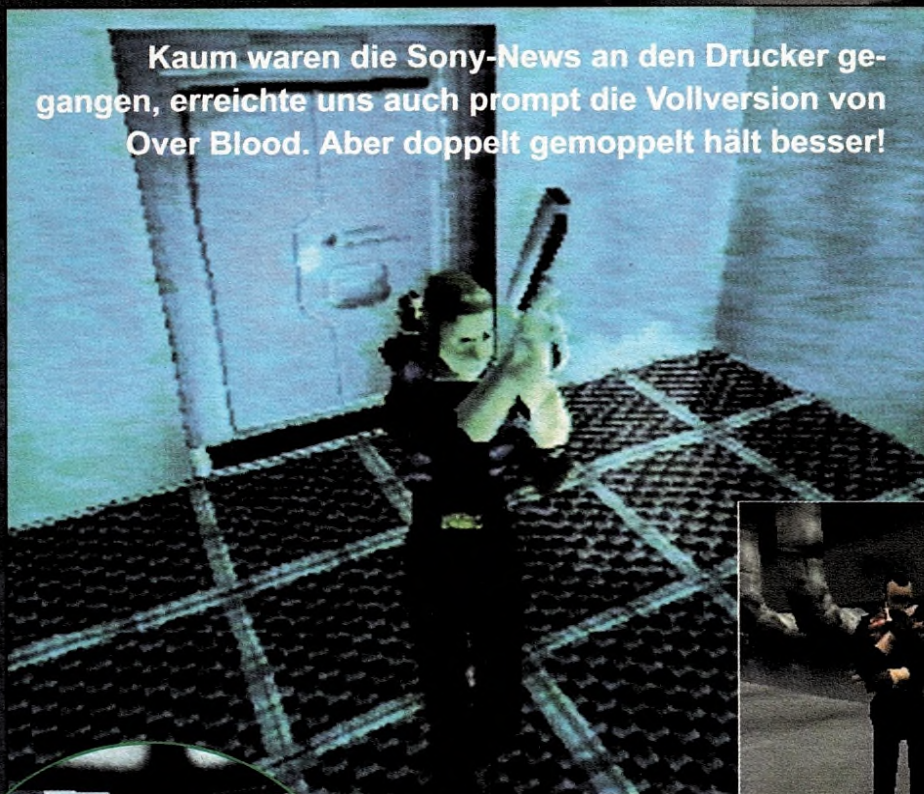
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
 Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
 Händleranfragen erwünscht.

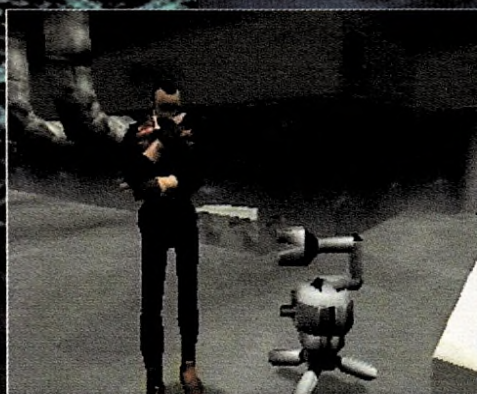
Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

OverBlood

Kaum waren die Sony-News an den Drucker gegangen, erreichte uns auch prompt die Vollversion von Over Blood. Aber doppelt gemoppelt hält besser!



Ach du Schreck: Laz ist auch infiziert!



punkt nicht auf Ballerei gelegt wurde. Ganz im Gegenteil. Die Kämpfe werden meistens mit der blanken Faust ausgetragen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, Rätsel und Aufgaben zu lösen. In der Rolle

Ungewöhnlich: Schußwaffen werden in Over Blood nur sehr selten eingesetzt

Oben: Am Anfang trifft Ihr auf den Roboter Pico, der Euch eine zeitlang begleitet.

Links: Die Perspektive läßt sich nach Bedarf verändern.

Jedes Bildelement, egal ob kleinere Objekte oder ein ganzer

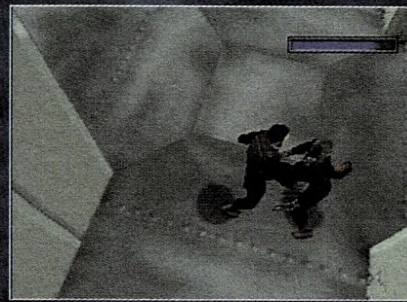
Hintergrund, wird Schritt für Schritt in Echtzeit berechnet. Die Ich-Perspektive erinnert somit an 3D-Shoot'em Ups wie beispielsweise Alien Trilogy. Wie Ihr an den Screenshots schon sehen könnt, ist die Grafik nicht minder detailliert ausgefallen. Wenn Ihr Euch in das Spiel begeben, merkt Ihr jedoch schon nach kurzer Zeit, daß der Schwer-

des Laz Casey müßt Ihr versuchen, aus einem zerstörten unterirdischen Bio-Labor zu entkommen. naturgemäß ist dies keine leichte Aufgabe, zumal er sich nicht mehr entsinnen kann, wer er überhaupt ist oder was er in diesem Labor zu suchen hatte. Gedächtnisschwund, Stromausfälle oder gefährliche VirViren die im Umlauf sind, stellen nur die Spitze des Malheur-Eisberges dar. Das Abenteuer wird jäh unterbrochen durch zombieartige Wesen, die über unseren armen Helden herfallen. Während der Reise trifft Ihr auf freundlicher gesinnte Weggefährten wie den Roboter Pico oder eine geheimnisvolle Frau namens Milly Asley. Sie unterstützen Euch tatkräftig bei Eurer Flucht in die Freiheit. Wenn die Situation es verlangt, könnt Ihr auch jederzeit zwi-

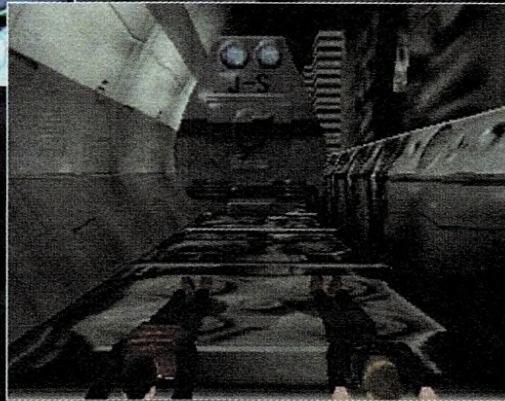
Spätestens seit Resident Evil wissen wir, daß man für brillante Adventure-Spiele nicht unbedingt einen Pentium-Rechner braucht. Durch gekonnte Kameraregie läßt sich ohne größeren Aufwand eine detailliert getexturte Polygon-Welt realisieren. Wenn man genau hinsieht, merkt man, daß bei Resident Evil nur die Figuren bewegt werden, nicht aber der Hintergrund. Der japanische Hersteller Riverhillsoft ist jedoch einen Schritt weiter ge-



gangen. Statt einer fest vorgegebenen Kameraansicht dürft Ihr bei Over Blood während des Spiels per L1-Taste aus drei Perspektiven wählen: Die weitblickende isometrische Ansicht, die standardmäßige Perspektive hinter dem Spielcharakter und die Ich-Perspektive. Das Gute an der Sache ist, daß die Kamera sich frei im Raum bewegen kann.



Gekämpft wird grundsätzlich mit den Fäusten. Das nenn' ich fair!



In Deckung! Die Schwebebahn kommt!!

Links: Die süße Milly in einer Render-Zwischensequenz.

schen Hauptfigur und Begleiter per R1-Taste wechseln. Das Item-Inventar wird jedoch immer gemeinsam benutzt. Es wird mit der Select-Taste aktiviert und beinhaltet zum größten Teil Gegenstände, die Ihr unterwegs auffindet. Anders als in Capcoms Pendant gibt es kein Limit was die Aufnahmekapazität anbelangt. Sogar tonnenschwere Steinplatten oder meterlange Eisenstangen lassen sich so bequem in der Hosentasche transportieren. Wenn Ihr einen Voice-Recorder gefunden habt, dürft Ihr auch jederzeit einen Spielstand abspeichern. Wie zu erwarten, existieren im Labor mehrere Computer-Terminals, wo Ihr nützliche Infos und Sprachaufzeichnungen abrufen könnt. Für Nicht-Japaner dürfte dies ein Stolperstein sein, zumal sich bisher noch kein europäischer Distributor für *Over Blood* gefunden hat und es das Spiel nur in Japan zu kaufen gibt. *tet*

KILLER INSTINCT 64

Der ausführliche Bericht verschiebt sich leider, dafür gibt's wenigstens noch ein paar Bilder.

Eigentlich wollten wir an dieser Stelle auf zwei Seiten über die Fortschritte bei *Killer Instinct 64* informieren, von dem sich Nintendo of America zumindest in den USA einen ähnlichen Erfolg wie den des Automaten verspricht. Leider hat uns das Video der neuesten Version nicht rechtzeitig erreicht, so daß wir den Beitrag auf die nächste Aufgabe verschieben müssen. Dafür versprechen wir Euch Bilder der aktuellsten Entwicklerversion, die Rare speziell für uns zusammengestellt hat, dazu



Sämtliche Hintergründe sind gerendert



gibt's es ein Interview mit dem Producer, der aus erster Hand berichtet, was Ihr von dem Kult-Beat'em-Up erwarten dürft. Also habt bitte noch etwas Geduld, es lohnt sich. *rz*



Das Killer-Instinct-64-Special verschiebt sich leider auf die VG 10/96



Wird's besser als der Automat?

SUPERSONIC RACERS

Eigentlich sollten sich manche Entwickler wirklich was schämen. Da landen die Codemasters einen Riesenhit und bald darauf wird die Idee von Mindscape gecovered.

Bei den ganzen 3D-Spielereien, die in letzter Zeit für die Playstation auf den Markt gekommen sind, lag die Idee wohl recht nahe, einen Hit wie die *Micromachines* mit ein bißchen 3D aufzupeppen. Genau das geschieht gerade bei der Entwicklung von *Supersonic Racers*. Dabei handelt es sich um ein Rennspiel, bei dem in einer leicht schiefen Vogelperspektive gefahren wird. Nach der Wahl des Fahr-



Durch drehen der Erdkugel wählt Ihr den Streckensatz aus



Vier Spieler sind garantiert, es wird aber an acht gearbeitet

zeugs (haben alle gleiche Fahreigenschaften) entscheidet Ihr Euch für den Spielmodus. Spielt Ihr den Battle-Mode, düst Ihr über einen geschlossenen Kurs (es gibt acht Welten mit zwischen einem und vier Kursen) und bekommt Punkte, wenn Ihr den Gegner ein bestimmtes Stück hinter Euch laßt. Dabei wird das Geschehen immer so weit ausgezoomt, daß beide Fahrzeuge im Bild sind. Gerade im "Speed Trial" bringt das doch gewisse Probleme mit sich, da

Im Zweikampf bedeutet jedes Karo einen Sieg



In der Schneewelt geht's rutschig zu

die Strecken teils recht groß sind. Fahrt Ihr gegen den Computer, machen Euch sieben Konkurrenten das Leben schwer. Je nach Strecke ändert sich auch das Aussehen der flinken Kisten. Ihr steuert Boote, Luftschiffe, Hoovercrafts, Raketen, U-Boote und natürlich Autos. Dabei sind Lenkung, vorwärts und rückwärts Eure einzigen Kontrollen. Extras gibt's bisher keine. Bis zu vier Spieler können per Multitap auf jeden Fall teilnehmen, die Entwickler versuchen sogar, das Ganze mit zwei Adaptern und acht Spielern hinzukriegen. Damit könnte sich *Supersonic Racers* glatt als der Rudelspaß für die Playstation entpuppen. Die spielerischen Mängel sollen bis Oktober ausgemerzt sein. js



Acht rennbesessene Chaoten stehen samt Fahrzeugen zur Wahl



Der Zoom bietet wenig Überblick



Mit Blimps kurvt Ihr durch die Wolken



Frankie's Popolito	dt.	89.00
okstone (DA)	dt.	89.00
ect Racing	dt.	89.00
Men X10	dt.	89.00
ils of the Oracle	dt.	89.00
ny Bazookastone	dt.	79.00

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
 Fax 0 89/546 0 919
 Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
 Samstag 9.00-15.00 Uhr

Sega kann sich von seinem 16-Bit-Maskottchen nicht trennen und hält dem Jump'n'Run-Veteranen weiterhin die Treue. Zum fünften Mal wird Sonic auf gefährliche Abenteuerreise geschickt, die zum Finale in der dritten Dimension stattfindet.



Erfolgreiche Stars sterben nicht aus: Vor dem 32-Bit-Start schickt Sega seinen quirligen Wirbelwind ein weiteres Mal ins 16-Bit-Rennen (eine Game Gear-Version ist ebenfalls in

Arbeit). Auf die alten Tage wäre das Igel-Leben so schön, gäbe es da nicht einen unliebsamen Bekannten, der unverhofft wieder aus der Versenkung auftaucht. Raffzahn "Dr. Robotnik" hat Sonics Tierkumpanen erneut entführt und versucht, sich nebenbei die begehrten "Chaos Klunkerchen" unter den Nagel zu reißen. Durch insge-

samt sieben Themenwelten, die wiederum in zwei Level-Abschnitte unterteilt sind, geleitet Ihr Sonic auf seiner Rettungsaktion. Viele Elemente der isometrisch dargestellten Grafikkulissen wurden auf SGI-Workstations gerendert. Die perspektivischen Plattform-Ebenen scrollen in alle

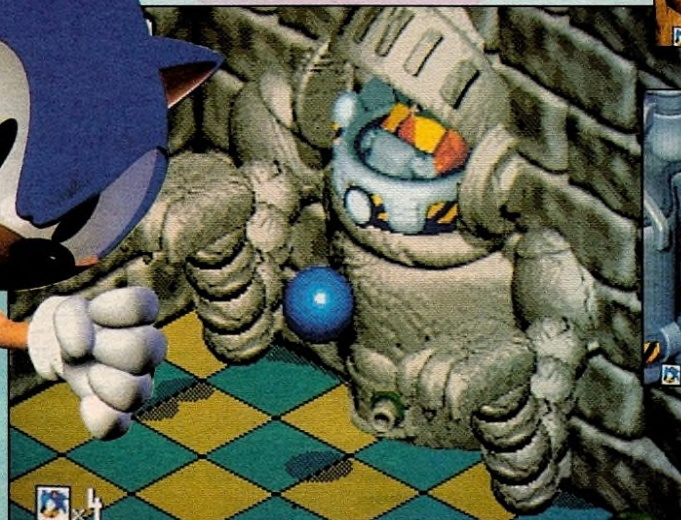
Richtungen und sind optisch sehr unterschiedlich gestaltet. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebenso wenig im dreidimensionalen Igel-Epos, wie Sprungfedern, Flipper-Bumper oder rasante Looping-Einlagen. In offen herumstehenden oder geschickt versteckten Monitor-Behältern verbergen sich kostbare Extras. Als Inhalt kommen Schutzschilder, Extraleben oder ein Zehnerpack Ringe zum Vorschein. Wenn Ihr in gewohnter Sonic-Manier nach einer gezielten Sprungrolle auf einem Gegner landet, verschwindet dieser auf Nimmerwiedersehen. Unter den Angriffstechniken fehlt auch



Tradition verpflichtet: Mit bahnbrechender Geschwindigkeit rast Sonic durch Loopings



Dr. Robotnik wartet wie immer am Level-Ende auf Euch. Rechts: Sonic übt sich als Kanonenkugel.



In der High-Tech-Welt muß Sonic als lebendige Rohrpost die Plattform-Ebenen wechseln.

nicht die altbekannte "Spin-Dash"-Angriffe, die Sonic in einen rasenden Turboblitz verwandelt. Als neues Feature kann sich unser Igel in einen lebenden Kreisel verwandeln und Hindernisse wie z.B. Steinsäulen oder Felsbrocken elegant aus dem Weg räumen. Jeder Feind hinterläßt Euch nach dem Ableben eines der gefangenen Tierchen (genauer gesagt kleine Vögel), die Euch bei Berührung auf Schritt und Tritt folgen. Nur wer die sechs verstreuten Piepmatze befreit hat und sicher in der Zielzone abliefern, darf in den nächsten Abschnitt bzw. Level vorrücken. Um Hindernisse und Abgründe ungeschoren überwinden zu können, kommt es meist auf ein gutes Sprung-Timing an. Wie gehabt bezieht unser Kult-Igel seine Lebenskraft aus überall verteilten Goldringen, ohne



Neu! Sonic kann sich in einen rotierenden Kreisel verwandeln



Eine Rendermaus löst sich gleich in Wohlgefallen auf. An der Ring-Station (links) liefert Ihr Eure geretteten Freunde ab.



die unser Render-Sonic bei Feindberührung sofort den Löffel abgeben müßte. Habt Ihr 50 oder mehr Ringe auf Eurem Konto verbucht, könnt Ihr einen Bonusigel/Runde bzw.

Continue ergattern. Am Ende jeder Welt wartet der altbekannte Erzfeind Dr. Robotnik, der wie immer mit verschiedenen Gerätschaften und Angriffstaktiken aufwartet. ws

E3 Video 29,85

GAMERS POINT GAMERS POINT

PSX

- Chessmaster 3D 89,85
- Chronicle of the Sword 89,85
- Criticom 59,85
- Cyberia 94,85
- Cyberspeed 69,85
- Deadly Skies 89,85
- Descent 69,85
- Double Dragon 94,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Ecstasia 89,85
- F1 99,85
- F.T. Big H. Baseb. 89,85
- Galaxian 3 89,85
- Gun Law 89,85
- Int. MotoX 89,85
- Iron Man/XO 89,85
- J.M. NFL Football 96 89,85
- Jumping Flash 2 89,85
- Legacy o. Kain 89,85
- Lemmings Play Paintb. *
- Mayhem 89,85
- Mega Race 89,85
- Monster Truck Rally 89,85
- Myst 89,85
- Museum Piece 1 94,85
- Museum Piece 2 89,85
- NFL Quar. Club 96 89,85
- PGA Tour Golf 97 *
- Poed 89,85
- P.P. Hockey 79,85
- Prime Gold E.C. 89,85
- Project Overkill 99,85
- Raging Skies 94,85
- Raven Project 89,85

PSX

- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 89,85
- Return Fire 89,85
- Sampr. E. Tennis 89,85
- Silverload *
- Skeleton W. 79,85
- Slam & Jam 89,85
- Slayer AD & D 89,85
- Starfighter 3000 99,85
- Starwinder 89,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Racer 89,85
- Syndicate Wars 119,85
- Tekken 2 99,85
- The City o. L. I. Ch. 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Time Commando 89,85
- Top Gun 89,85
- Transport Tycoon 89,85
- Tunnel B1 89,85
- Victory Boxing 89,85
- Viper 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Warhammer 89,85
- Will. Arc. Great. Hits

SAT

- Deadly Skies 104,85
- Destruction Derby 84,85
- Die Hard Trilogy 89,85
- Discworld 84,85
- Earthworm Jim 2 89,85
- Endorfun 89,85
- F.T. Big Hurt Baseb. 89,85
- Gex 89,85
- Heart o. Darkness 89,85
- Int. Victory Goal 39,85
- Iron Man/XO 89,85
- J.M. Football NFL 97 89,85
- Legacy of Kain *

N64

- Konsole 799,00
- Memory Card *
- RGB Kabel *
- Gruen USA *
- Pilot Wings 64 199,85
- Super Mario 64 199,85
- Wave Racer *

SAT

- Konsole Inc. Sega Rally 469,85
- Action Replay 84,85
- Backup Memory 79,85
- Alien Trilogy 94,85
- Aquazone 94,85
- Area 51 94,85
- Batman Forever 89,85
- Black Fire 89,85
- Blazing Dragons 89,85
- Bubsy 3 *
- Casper 94,85
- Command & Con. 99,85
- Cyberia 94,85
- Dark Savior 89,85

3DO

- Konsole Incl.
- Total Eclipse 249,85
- BladeForce 29,85
- Corpse Killer 99,85
- Fifa Soccer 29,85
- Flying Nightmares 29,85
- Gex 29,85
- Hell 34,85
- Microcosm 29,85
- Olympic Games 84,85
- Olympic Soccer 99,85
- Out o. World 29,85
- Return Fire 2 59,85
- Slam & Jam 29,85
- Soccer Kid 29,85
- Star Control 2 29,85
- Total Eclipse 29,85
- World Cup Golf 29,85

NeoGeo

- Rally Chase 44,85
- Soccer Brawl 34,85
- S. Bas. 2020 34,85
- Viewpoint 34,85



- ab September 96 -
- auf ca. 300 am -
- geballte Videospielepower -

- Gamers Point -
- Videospiele & Multimedia -
- ... wo sonst !!

Games

- PSX ab 29,85
- 3DO ab 29,85 - 32X ab 79,85
- GB ab 19,85 - SNES ab 19,85

Games

- SAT ab 39,85
- JAG ab 19,85 - MD ab 19,85
- NeoGeo ab 39,85 - PC ab 9,85

0721 - 339 44

Kriegsstr. 27-29
76133 Karlsruhe

0721 - 339 45

TIME COMMANDO

Adeline wandelt diesmal auf den Pfaden der Zeitreisenden und schickt seinen neuen Cyberhelden Stanley aus, um die Welt vor einem heimtückischen Computervirus zu retten.



Alle Gegner sind Gouraud-geshadet und mit wunderschönen Texturen überzogen

In ferner Zukunft stellen Zeitreisen kein Problem mehr dar. Mittels gigantischer Virtual Reality- Apparaturen forschen Wissenschaftler nach neuen Erkenntnissen über historische Kampfstrategien. Mit dieser einzigartigen Technologie können sie über 2000 Jahre Rüstungstechnik am eigenen Leib erleben und gleichzeitig studieren. Während eines Versuchs funktioniert plötzlich einer der Großrechner nicht mehr korrekt. Die Ursache ist schnell gefunden: Ein mysteriöser Virus hat sich in die Schaltkreise des hochempfindlichen Systems ausgebreitet bzw. wurde von einem Verräter eingespeist. Dummerweise wird die hübsche Laborantin Betty bei

Spießbrutenlauf: Mit diesen Gladiatoren ist nicht zu spaßen. Unten: Die Ansicht wechselt ständig.



Helden aus einer leichten "Schräg oben"-Perspektive, wobei sich der Blickwinkel automatisch an die Umgebung anpaßt. Die Steinzeit ist der Ausgangspunkt der Odyssee, danach folgt das Reich der alten Römer, ein Samurai regiertes Japan, das mittelalterliche Europa, der Erste Weltkrieg, der Wilde Westen, die Gegenwart und die Zukunft. Dort trifft Ihr auf zeitlich passende Unholde, wie z.B. Säbelzahn tiger, Ninjas, Henkersknechte oder Revolverhelden, die Euch bei jeder Berührung ein Häppchen kostbaren Lebenssaft abziehen. In jeder Reiseetappe stehen Euch ausschließlich die Verteidigungstechniken der damaligen Epoche zur Verfügung. Das Angebot reicht von der primitiven Holzkeule aus der Prähistorie bis zum Raketenwerfer und Lasergewehr aus der Zukunftswelt. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den Waffen und weiteren Extras umschalten – vorausgesetzt, sie wurden vorher dem Feind abge-

der Analyse mit Haut und Haaren ins Innere des Rechenknechts gesogen. Ihr seid der einzige Virtual Reality-Experte im erreichbaren Umkreis, der das verdammte Ding abschalten kann, bevor noch schlimmeres passiert. Ohne mit der Wimper zu zucken, schlüpft Ihr in die Rolle von Stanley, der sich freiwillig in die "Zeitblase" begibt, um das Mädel aus der mißlichen Lage zu retten. Als furchtloser Cyber-Macho müßt Ihr nun neun verschiedene Zeitzonen durchreisen, die in jeweils zwei Level-Abschnitte unterteilt sind. Ihr seht Euren



Unser Zeitagent ist ständig in Aktion. In jeder Epoche trifft er auf Übel gelaunte Artgenossen.



nommen. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, ausweichen, springen und per Knopfdruck alle verdächtigen Winkel untersuchen. Zur waffenlosen Verteidigung verfügt der Cyberrecke über ein Kung Fu-verwandetes Schlagrepertoire. Sogar kleine Rätsel gilt es in den Levels zu lösen. Meist müssen Schalter gefunden oder Gegenstände

bei einem Versorgungsterminal verpennt, verliert Ihr im schlimmsten Fall eines von drei Leben. Die Umgebung von *Time Commando* besteht aus vorberechneten Render-Kulissen, die mit Echtzeit berechneten Polygon-Objekten nahezu unmerklich verschmolzen sind. Euer Blickwinkel ist durch festeingestellte Kameras vor-

definiert, allerdings scrollt und zoomt die Szenerie nach Verlassen des Kampfschauplatzes sanft in die vorgegebene Richtung weiter. Der beschwerliche Weg zum Ausgang birgt viele Überraschungen: versteckte Bonusräume, Geheimgänge, Hebel und Falltüren lassen *Time Commando* zum Ei

Dorado für Bildschirmabenteurer werden. Stellenweise schwer zu durchschauen sind auch die Angreifer der jeweiligen Zeitepoche. In den unterschiedlichen Zonen trifft Ihr auf eine vielfältige Gegnerschar nebst Level-End-Obermotze, die Euch vorzeitig das Bildschirmleben auspusten wollen. Anfangs greifen sie Euch stur an, verhalten sich also genauso, wie man es von anständigen Bösewichten verlangen kann. Je tiefer unser Held in das jeweilige Szenario vordringt, desto aggressiver, schlauer und verschlagener gibt sich die vielschichtige Feindesschar. Am Ende jedes Levels gibt es ein Prozentauswertung über die entdeckten Geheimräume und Gegenstände. *Time Commando* erscheint Mitte August für die Playstation, eine Saturn-Umsetzung ist bis dato nicht geplant. ws



Hier seht Ihr einige Gegner-Skizzen aus dem Steinzeit-Level



Ein aufwendiges Render-Intro erzählt Euch die tragische Vorgeschichte



Der Wilde Westen: Diese Scheune wurde zuvor mit ein paar Dynamitstangen bearbeitet



Steht Ihr auf stahlharte Mech-Roboter? Artdinks neuestes Strategiespiel vermischt beinharte Taktik mit spektakulärer 3D-Echtzeit-Optik.

Carnage Heart



Der japanische Softwaregigant Artdink ist immer für eine Überraschung gut. Nach der herausragenden Wirtschaftssimulation *A-Train 4* wagt man den Schritt in ein rein strategisches Spieleumfeld. Mit *Carnage Heart* geht man auf der Playstation erstmals über

wertbaren Teilen, um eventuelle Schäden nach einem Kampf zu reparieren. In einem weiteren Menü programmiert Ihr Schritt für Schritt die Marschroute Eures Mechs ein. Nachdem alle Vorarbeiten erledigt wurden, heißt es möglichst ge-

schickt mit den zur Verfügung stehenden Robotertruppen die Stellungen der Gegner zu zerstören. Mit Raketenwerfer, Laserkannonen und Maschinengewehren unter der rostfreien Panzerung sind unsere Kampfmaschinen für jede Konfrontation gegen Winz-Roboter und androide Panzerkolosse bestens gerüstet. Gespielt wird rundenweise. Kommt es schließlich zum Gefecht, wird das Kampfgeschehen in Echtzeit-Grafik dargestellt, in die Ihr (abgesehen von anwählbaren Kameraperspektiven) jedoch nicht eingreifen könnt. Nach jeder Schlacht gibt's eine ausführliche Auswertung und

je nach Erfolg etwas Kohle aufs Konto gutgeschrieben. Zusätzlich sind Fabriken vorhanden, die Nachschub und Ersatzteile produzieren. Bei den Kämpfen spielen die verschiedensten Faktoren eine Rolle: Die Stärke der beteiligten Truppen, ihre Waffen und der Terraintyp des Schlachtfeldes. Mit der nötigen Finanzdecke stockt man die eigene Mech-Flotte auf, kauft sich bessere Panzerungen, stärkere High Tech-Waffen oder sorgt für ausreichenden Monitionsnachschub. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die wahlweise mit Pad oder Maus bedient werden können. Gewonnen hat derjenige, der entweder die Hauptbasis des Feindes gestürmt oder alle gegnerischen Einheiten zerstört hat. Bei *Carnage Heart* dürft Ihr selbstverständlich Spielstände speichern, sowie zwischen verschiedenen Szenarios wählen: Anfänger sollten das Kreieren von Kampftruppen und deren strategischen Moves zunächst dem Computer überlassen. ws



Jeder einzelne Move muß zuvor einprogrammiert werden



Alle Angriffsequenzen werden in Echtzeit-Szenarios gezeigt

das reine Hex-Geschiebe hinaus. Bevor Ihr Euch in eine 3D-Schlacht stürzt, dürft Ihr Euch eine ganze Mannschaft von Traum-Mechs zusammenbasteln (maximal 32 Stück). Alle Blechkameraden können eigenhändig ausgerüstet und bewaffnet werden, was sie für jede Art von Mission ausgesprochen anpassungsfähig macht. Zu Spielbeginn ist die Anzahl der Waffensysteme eingeschränkt, außerdem gibt es nur eine kleine Menge an ver-



Eines von vielen Untermenüs bei C. Heart



Auf der Karte oben suchen wir den nächsten Angriffspunkt aus



Satz mit 'x' war wohl nix! Unser Mech löst sich in seine Einzelteile auf

05 21/6 42 34

M.C. Game

05 21/6 42 34

SUPER NINTENDO:

Big Sky Trooper	DV	79,95
Brainlord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	109,95
Chrono Trigger	US	139,95
Dragon Ball Z	JP	69,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Feda	JP	49,95
Final Fantasy III	US	139,95
Front Mission 1	JP	79,95
Front Mission 2	JP	129,95
Ghoul Patrol	PV	49,95
Hagane	DV	59,95
Hole in One	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Jungle Strike	DV	89,95
King Arthur & Knights of Laodolker	US	129,95
Legend of Zelda	DV	89,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia	US	99,95
Mario Paint	DV	69,95
Markos Magic Football	DV	59,95
Mega Man X3	DA	99,95
NBA Give'n'Go	DV	129,95
NHL 96	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
Robotrek	US	89,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Star Trek - Deep Space Nine	DV	119,95
Super Adventure Island 2	DV	49,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Punch Out	DV	49,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Tetris&Dr. Mario	DV	64,95
Theme Park	DV	109,95
Unirally	DV	49,95
Utopia	DV	59,95
Urban Strike	DV	59,95
Wizardry V	US	99,95

MEGA DRIVE:

Donald Duck in MMalla	DV	119,95
FIFA Soccer 96	DV	109,95
Light Crusader	DV	119,95
NBA Live 96	DV	109,95
NHL 96	DV	109,95
Olympic Summer Games	DV	109,95
PGA Golf 96	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Spot goes to Hollywood	DV	109,95
Story of Thor	DV	119,95
Super Skidmarks	DV	99,95
Theme Park	DV	109,95
Vectorman	DV	49,95
Worms	DV	99,95
WWF Arcade Game	DV	99,95

SEGA SATURN:

Alone in the Dark 2	DV	94,95
Baku Baku Animal	DA	64,95
Bases Loaded	US	119,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Bugl	DV	89,95
Cyberia (dt. Texte)	DV	84,95
Clockwork Knight 2	DV	89,95
Congo	US	109,95
Creature Shock	US	114,95
Darius Gaiden	JP	49,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	84,95
Decathlete	US	109,95
Digital Pinball	DV	89,95
D	DV	89,95
Dr. Robotnik	JP	119,95
Earthworm Jim 2	DV	99,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
F1 Challenge	DV	99,95
Fatal Fury	JP	134,95
Feda	JP	119,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Galactic Attack	DV	89,95
Geobckers	JP	119,95
Gex	DA	84,95
Ghen War	US	109,95
Golden Axe	DV	89,95
Gradius Deluxe	JP	119,95
Gunbird	JP	99,95
Gun Griffon	DV	84,95
Hang On GP 96	DV	99,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
Iron Storm	US	119,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95
3D Lemmings	DV	84,95
Lode Runner	JP	119,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	129,95
Mega Man X	JP	114,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	US	109,95
NBA Jam T.E.	DV	84,95
Need for Speed	DA	89,95
NHL All Star Hockey	DV	99,95
NHL Power Play '96	US	114,95
Nights incl. Controller	JP	149,95
Panzer Dragoon	DV	84,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Powerful Baseball	JP	89,95
Puzzle Bobble 2	JP	109,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Robotica	DV	89,95
Sega Rally	DV	99,95
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DA	89,95
Shinobi X	DV	99,95

Shock Wave Assault

Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	US	104,95
Slam Dunk	JP	69,95
Slam 'n Jam	US	99,95
Sonic Wings Spezial	JP	129,95
Streetfighter Alpha	DA	89,95
Strikers 1945	JP	129,95
Sword & Sorcery	JP	119,95
The Horde	DA	89,95
Theme Park	DV	99,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Titan Wars	DV	99,95
True Pinball	DA	89,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	69,95
Victory Goal 96	JP	109,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	JP	109,95
Virtua Fighter Remix	DV	69,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtual Hydride	DV	89,95
Virtual Open Tennis	US	79,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	94,95
WipEout	DV	89,95
Whirlwind Projekt	JP	119,95
World Adv. Md. Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade	DA	89,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:

3D Lemmings	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
A Train (dt. Texte)	US	109,95
Air Combat	DV	79,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Assault Rigs	DV	59,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	89,95
Cyberia	US	109,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	89,95
Darkstalkers	US	114,95
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	79,95
Discworld	DV	84,95
Dynasty Wars II	JP	149,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
Fade to Black	DA	84,95
Falcata	JP	69,95
FIFA Soccer 96	DV	79,95
Gex	DV	69,95
Goal Storm	DV	99,95
Ground Stroke	JP	99,95
Gunship	DA	89,95
Hi-Octane	DV	69,95
Johnny Bazookatone	DV	79,95

Jupiter Strike	DV	59,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Kings Field	US	109,95
Kings Field 3	JP	139,95
Lone Soldier	DV	89,95
Namco 3	JP	144,95
Magic Carpet	DV	84,95
Metal Jacket	JP	49,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Namco Museum Vol. 2	JP	149,95
NBA in the Zone	US	89,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Gameday	DV	99,95
NHL Face Off	DV	94,95
Novastorm	DV	89,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer General	DV	84,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
PGA Tour Golf 96	DV	89,95
Philosoma	DV	59,95
PoEd	DV	89,95
Primal Rage	DA	89,95
Pro Pinball the Web	DA	89,95
Psychio Detective	DV	84,95
Puzzle Bobble 2	US	84,95
Ran Soccer	DV	69,95
Rapid Reload	DV	89,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	US	114,95
Return Fire	US	114,95
Ridge Racer	DV	79,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109,95
Sidewinder	JP	139,95
Shellshock	DV	79,95
Skeleton Warriors	US	109,95
Slam 'n Jam	US	109,95
Sony Playstation Konsole	DV	389,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Street Fighter Alpha	US	89,95
Shockwave Assault	DV	59,95
Space Hulk	DA	84,95
Tecmo Golf	US	114,95
Tekken	DV	99,95
Tekken 2	JP	139,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Top Gun	US	109,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Track and Field	DA	89,95
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Viewpoint	DA	84,95
Warhawk	DV	84,95
World Cup Golf	DV	89,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout	DV	94,95
Worms	DV	89,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld**Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35**

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Vor zwei Jahren veröffentlichte Ubisoft mit **Street Racer** eines der besten Rennspiele, rechtzeitig vor Weihnachten werden die exzellenten 32-Bit-Updates folgen.



Die meisten 32-Bit-Rennspiele brillieren durch realistische 3D-Grafiken und teilweise detailgetreue Simulation der Formel-Eins- oder Rallye-Vorbilder, mit ein oder zwei Ausnahmen erreichte jedoch noch keine dieser CDs den Spielspaß des bislang ultimativen Rennspiels *Super Mario Kart* für das Super Nintendo. Bei den 16-Bit-Modulen kam Ubisoft mit der SNES-Version von *Street Racer* dem Original schon recht nahe, lediglich die fehlende Batterie verhinderte eine Wertung über 90%. Das dürfte bei der Playstation- und Saturn-Umsetzung kein Problem mehr sein, da die Entwickler von Vivid Image eine Speicheroption eingebaut haben und wohl jeder PSX-Besitzer eine Memory Card hat. Ansonsten erinnert die uns vorliegende PSX-Version stark an das SNES-Original. Vor allem spieltechnisch haben sich die Programmierer nicht dazu verleiten lassen, zuviel zu verändern, denn das hätte sich ganz schnell negativ auswirken können. Bis zu acht menschliche Rennfahrer dürfen gleichzeitig um die Wette rasen, entweder per Linkoption (auch auf dem Saturn) auf zwei vierfach geteilten Bildschirmen (vorausgesetzt Ihr habt zwei

Konsolen und ebensoviele Kopien des Spiels parat) oder auf einem achtfach (!) gesplitteten Screen, wobei dafür allerdings dringend ein Monitor mit über 70 cm Bildschirmdiagonale zu empfehlen ist. Neben dem bekannten Spiel mit 3D-Grafik läßt sich auch der Micro-Mode anwählen, bei dem Ihr zwischen Vogel- und isometrischer Perspektive wählt, wobei das Rennen dann ein gewisses 16-Bit-Feeling erhält. Das Optionsmenü erschlägt Euch nahezu mit einer überschenden Vielfalt an Einstellmöglichkeiten. Die Waffen lassen sich deaktivieren, der Schwierigkeitsgrad in vier Stufen erhöhen, die Anzahl der zu fahrenden Runden bestimmt Ihr irgendwo zwischen

1 und 80. Außerdem könnt Ihr das Layout des Split Screens verändern, die Anzahl der Gegner während des Trainings einstellen und sogar Paßwörter für geheime Spielmodi eingeben. Habt Ihr Euch erstmal durch die Optionen gekämpft, stehen Euch drei Spielmodi zur Verfügung – Championship, Head to Head und Practice. Beim Championship-Mode tretet Ihr gegen sieben Konkurrenten im Kampf um Meisterschaftspunkte an, wobei der Sieger nach acht Rennen in die nächsthöhere Division aufsteigt. Zunächst geht es nur um den Bronze-Cup, danach folgt Silber und schließlich Gold. Bei Head to Head fahrt Ihr gegen menschliche Mitstreiter, während Ihr im Prac-

ticemode auf jedem Kurs Eure Kurventechnik trainiert. Vor dem ersten Rennen wählt Ihr Euren Charakter aus acht Piloten, die sich in Aussehen, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Fahrverhalten und Bodenhaftung unterscheiden. Für jede Figur stellt das Spiel drei Kurse bereit, das ergibt insgesamt 24 Rennstrecken (zumindest für Neulinge). Im Meisterschaftsmode erhält der Sieger jedes Rennens 10 Punkte. Extrapunkte werden für die beste Rundenzeit, Überrundungen, das Aufsammeln möglichst vieler Sterne und weitere Aktionen verteilt. Um Euren Konkurrenten das Leben schwer zu machen, wurde Euer Fahrzeug mit zwei Angriffswaffen ausgerüstet, eine für Attacken nach vorne und eine für nach hinten. Mit L1 und R1 gebt Ihr Kontrahenten eine mit, die die Frechheit besitzen, Euch zu überho-



Zu zweit geht's auch auf einem kleinen Monitor



Gruppendynamik im Vier-Spieler-Modus

et er

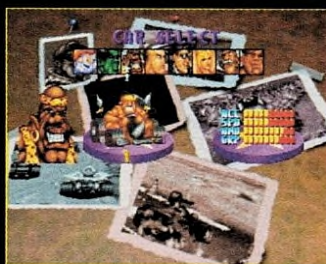
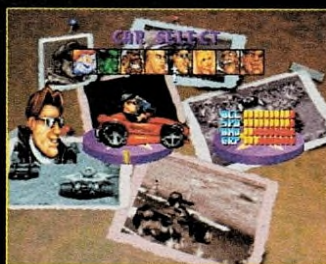
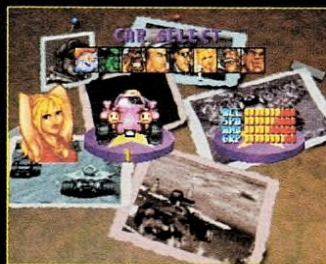


Die vier US-Präsidenten haben sich aber ganz schön verändert



Oben: Hier seht Ihr die vier unterschiedlichen Perspektiven, die Euch zur Auswahl stehen

Kein Scherz: Bei Street Racer Deluxe gibt es tatsächlich einen Acht-Spieler-Modus für einen Bildschirm, nachträglicher Besuch beim Optiker garantiert



Von oben nach unten: Die süße Surf Sister, der coole Raphael und der Voodoo-Priester Suzulu, mit ihren Fahrzeugen



Auch für einen flotten Dreier hält das Programm eine eigene Bildschirmaufteilung bereit

len. Wie bei 32-Bit-Rennspielen üblich, überläßt Euch auch Street Racer Deluxe die Wahl zwischen mehreren Perspektiven, vier Stück stehen im 3D-Mode parat, im Micro-Mode sind es immerhin noch zwei. Neu hinzugekommen sind Dynamitstangen, die auf den Rennstrecken verstreut liegen und automatisch von Euch aufgenommen werden, sobald

Ihr in ihre Nähe kommt. Innerhalb von 20 Sekunden müßt Ihr einen Mitstreiter berühren und so das Dynamit weitergeben, sonst explodiert Ihr, was Euch einige Sekunden kostet. Auch der vom Original bekannte Rumble-Mode darf natürlich nicht fehlen, hier versucht Ihr auf einer rechteckigen Spielfläche, Eure Gegner mit allen Mitteln vom Feld zu drängen.



Nach jedem Rennen seht Ihr, wer in jeder Runde der schnellste war

Nach jedem Spiel zeigt Euch das Programm die gesamte Action auf Wunsch nochmal im Replay. Ebenso merkt sich das Spiel alle Rundenzeiten für jeden Teilnehmer, die Bestzeiten werden sogar abgespeichert. Der etwas mißglückte Soccer-Mode des 16-Bit-Vorbilds fehlte bei unserer Vorversion, was aber kein großer Verlust ist. Wer in erster Linie auf Rennspaß à la Super Mario Kart steht, für den dürfte dieses Spiel definitiv auf der Wunschliste für Weihnachten stehen. Im November sollen beide 32-Bit-Versionen in den Handel kommen, den Test gibt's Ende Oktober. *tet*

NASCAR RACING

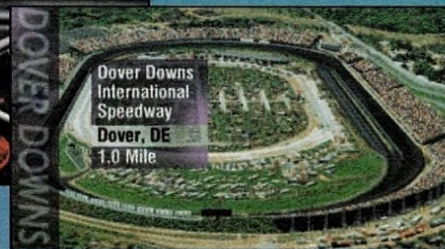
Im Herbst beteiligt sich auch Sierra On-Line mit Nascar Racing am allgemeinen Rennfieber für die Playstation.



Links oben seht Ihr Informationen über Eure Position, die gefahrenen Runden, den Rückstand und die gefahrene Zeit



Oben: Natürlich bietet auch Nascar Racing mehr als eine Perspektive
Links: Sechzehn in allen Details echte Nascar-Tracks stehen für Euch zur Wahl



Rennfreaks, die sich klugerweise eine Playstation zugelegt haben, werden auch dieses Jahr wieder unheimlich verwöhnt. In den letzten Monaten gab es mit *Ridge Racer Revolution*, *Need for Speed* und weiteren schon genügend Zündstoff und ab September kommt ein Klassenspiel nach dem anderen. *Formel 1*, *Burning Road*, *Mario Andretti Racing*, *Street Racer Deluxe* – egal also, ob Ihr es realistisch oder abgefahren liebt, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Auch Sierra On-Line möchte sich gerne etwas vom großen Konsolen-Kuchen abschneiden und gibt deshalb vor Weihnachten mit *Nascar Racing* ein allerdings unerwartetes Debut. Denn bekannt wurde die amerikanische Soft-

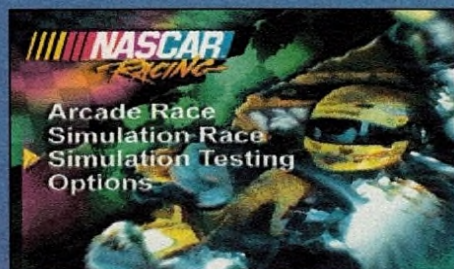
warefirma ja eigentlich durch Adventures wie die *Leisure Suit Larry* und *King Quest* Serien, deshalb erwartete man eher ein Produkt in dieser Richtung. Aber die Sierra-Bosse haben die Zeichen der Zeit wohl erkannt, viel Geld für die Lizenz investiert, und ein exzellentes Rennspiel auf die Beine gestellt. Die NASCAR-Tour gehört neben den Indy Cars zu

den beliebtesten Rennserien in den USA, aber auch in Europa dürfte Sierras Simulation seine Freunde finden. Die Entwickler des vielgelobten PC-Vorbildes, die Papyrus Design Group, arbeiten auch fleißig an der Playstation-Umsetzung, die dem Original in nichts nachstehen soll. Das Spiel bietet alle Fahrer, Teams und sogar Sponsoren der Saison 96,

auf nicht weniger als 16 offiziellen Nascar-Kursen könnt Ihr Eure Lenkkünste unter Beweis stellen. Die Rennstrecken wurden anhand von aktuellem Videomaterial konstruiert, zusätzlich gibt es zwei extreme Kurse, die die Entwickler selbst entworfen haben. Im Simulation Mode berücksichtigt das Spiel die echten physikalischen Eigenschaften der Nascar-Fahrzeuge, außerdem läßt sich in diesem Mode das Setup Eures Boliden beliebig verändern. Der Arcade-Mode eignet sich für Anfänger, denn automatische Lenk- und Bremshilfen unterstützen Euch auf der Strecke. In Europa soll *Nascar Racing* rechtzeitig vor Weihnachten veröffentlicht werden, auf den Vergleich mit EAs *Michael Andretti Racing* freuen wir uns jetzt schon. 12



Wassertemperatur, Ölstand, Drehzahl und Geschwindigkeit – alles schön übersichtlich



Der Simulationsmode ist nur was für fortgeschrittene Nascar-Piloten



Bei solchen hautnahen Duellen auf der Geraden riecht man den heißen Gummi

SOUNDTRACKS

Special

In Japan erscheint zu jedem Spiel die dazugehörige Soundtrack-CD. Aber auch hierzulande muß man auf diesen musikalischen Genuß nicht mehr verzichten.

Ende Juli führt das Spieleversandhaus **Non Plus Ultra** ein festes Sortiment an Original-Soundtracks von Japano-Rollenspielen. Unter anderem könnt Ihr dort nahezu alle Versionen (Original-Soundtrack bishin zu Orchester-Arrangements) von *Final Fantasy 6* (=FF 3 US) bestellen. Die Preise bewegen sich zwischen 59-99 Mark. Falls Ihr nach einer bestimmten CD sucht, die nicht im Sortiment enthalten ist, könnt Ihr sie ebenfalls bestellen, vorausgesetzt Ihr habt die Bestellnummer parat. *tet*

Zu jedem guten Spiel gehört auch ein guter Sound. Spätestens seit *Final Fantasy 3* (US) fürs Super Nintendo weiß man auch hierzulande ein Lied davon zu singen. Doch anders als in Japan, wo zu jedem Spiel, sei es *Chrono Trigger* oder *Namco Museum*, eine entsprechende Musik-CD veröffentlicht wird, kommt man in Deutschland

nur schwer an die Silberscheiben heran. Mittlerweile bemühen sich einige wenige Plattenhersteller wie beispielsweise JVC, zumindest ein paar der begehrten Soundtracks auf dem europäischen Markt anzubieten. So soll im Herbst die Musik zu *Tekken* erscheinen. Doch dies ist eher die Ausnahme. Wer auf Sounds von Japano-Spielen steht, dem bleibt eigentlich nur der Weg zu einem Importhändler. Seit



Die CDs wurden uns freundlicherweise von Non Plus Ultra (09131)51036 zur Verfügung gestellt

Various Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Bockler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Ab 01.09.95:

Flying Arts
Hümelinger
32052 Hertford
(ehemals Playgroup)

Neueröffnung: 01.09.95:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Bockler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Bockler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
(ehemals Playgroup)

Neueröffnung:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Bockler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
(ehemals Playgroup)

Machen auch Sie Ihr Hobby zum Beruf.

Flying Arts Franchising:
Tel. 0208 / 8 23 27 - 32

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation

NBA Liga 96	dt	149,95 DM
Discworld (Uppl. dt.)	dt	99,95 DM
Jack in Box	dt	69,95 DM
Patallin	dt	89,95 DM
Shogun	dt	89,95 DM
Demolition	dt	99,95 DM
Guns of Icarus	dt	99,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Cyberia	dt	
Resident Evil		
Darkstalkers		
Galaxian 3		149,95 DM
Hyp. Final M		149,95 DM
Biohazard	jp	149,95 DM
Motor Toad	jp	149,95 DM
Jumping Flash		149,95 DM
Gradius		139,95 DM
Puzzle		149,95 DM
Dynasty Warriors		149,95 DM
Mega Man		149,95 DM
Game Boy		149,95 DM
Men		149,95 DM
Joy		ab 29,95 DM
Lenkrad		139,95 DM

Nintendo

N64 NTSC		
N64 RGB		
N64 RGB, dt.		

PSX Dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

PSX Dt. incl.
Formula 1 und Lenkrad
599,95 DM ab 3. Sept.

Formula 1 PSX Dt.
99,95 DM ab 3. Sept.

Resident Evil PSX Dt.
89,95 DM ab 12. Aug.

Iron Storm		
Earthworm		
Panzer Dragoon		
Skeleton Warriors		
Alien Trilogy	us	
Megaman X	jp	119,95 DM
Victory Goal 96	jp	119,95 DM
Story of Thor	jp	119,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	89,95 DM
Dark Savior	jp	119,95 DM
SNES Software		
Breath of Fire 2	dt	119,95 DM
Int. Superstar dlx.	dt	89,95 DM
Donald in Maui M.	dt	129,95 DM
Mario RPG	us	149,95 DM
Secret of Mana 2	jp	199,95 DM

PC CD-ROM: alle gängigen Titel preisgünstig ab Lager lieferbar!

FLYING

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 8 23 27 41 + 8 23 27 42



Rattlesn

Leider ergeht es in der Tat den meisten Videospielhelden, die nicht bereits vorher über Zeichentrickserien berühmt geworden sind bzw. Maskottchen bei internationalen Medienereignissen waren, ähnlich wie *Gex* oder *Radical Rex*. Keiner will derartige Spiele kaufen. *Earthworm Jim* stellt bisher die einzige echte Ausnahme dar. Mal sehen, in wessen Fußstapfen Acclaims Abenteuerer da tritt...

Zur Story: Die Geschichte spielt im Wilden Westen vor gut 100 Jahren. Rattlesnake Red (der Arbeitstitel des sympathischen Glücksritters mit

**Acclaim beschreitet neue Wege:
Mit "Rattlesnake Red" wird ein völlig neuer
Jump'n Run-Held zum Leben erweckt, der
keine Rambo-Attitüden mit sich bringt und
dessen Massenerfolg nicht durch irgendeine
Lizenzvereinbarung gesichert ist.
Ob das Konzept wohl aufgeht?**

dem mächtigen Schnauzer lautete übrigens noch "Mustache Red") wurde im zarten Alter von 16 Jahren von seinem Vater, einem Diamantsucher, verlassen. 20 Jahre lang schlägt sich Red daraufhin alleine durch. Als der vom Vater hinterlassene, immense Reichtum

allmählich dahinschwindet, besitzt Red lediglich noch eine Handvoll der wertvollen Klunker und ein verfluchtes Amulett, das, wie sich später herausstellt, für all sein Unglück in den vergangenen zwei Jahrhunderten verantwortlich gewesen war. Red erinnert sich in der Not plötzlich wieder, daß sein Dad früher immer etwas von einer besonders ertragreichen Mine geschwafelt hat und macht sich auf den Weg dorthin auf. Ab hier übernimmt Ihr den Part des (inzwischen gar nicht mehr so knackigen) Mister Rattlesnake. Acht ziemlich verzweigte Level, an deren Ende natürlich immer ein gigantisch großer Boß wartet, liegen nun vor Euch. Das Abenteuer beginnt im recht einfachen Canyon-Level, wo Ihr Euch mit der Steuerung und Reds Waffe, einem Spaten, vertraut machen könnt. Die Wölfe, Insekten, Fledermäuse, Klapperschlangen (engl. = Rattlesnakes), etc. in diesem Level stellen noch keine wirklichen Hindernisse dar. Der Eisbär-Boß am Levelende hat es dagegen bereits in sich. Kommt Ihr ihm zu nahe, klatscht er Euch mit seiner Tatze kurzerhand an die Wand. Ihm müßt Ihr mit den



**Die einzelnen
Hälften des Yin
und Yang-
Symbols im
Wasser fungieren
als Aufzug.**



**Steigt Ihr auf diese
Plattform, schaltet
die Kamera in eine
Weitwinkelperspek-
tive um. So könnt Ihr
Euch den besten
Weg für die an-
schließende Kletter-
partie bereits vorher
zurechtlegen.**



zuvor (hoffentlich reichlich) eingesammelten Dynamitstangen zu Leibe rücken. Die nächsten beiden Level spielen unter der Erdoberfläche. In der "Lost and Found Mine" steuert Ihr mal wieder eine außer Rand und Band geratene Lore und bekämpft am Ende einen explosiven Skorpion. Im nächsten Level erkundet Red eine verlassene unerirdische Stadt, in der er dauernd Fackeln und Lämpchen ergattern muß, um nicht von engen Brücken oder Wendeltreppen in den Abgrund zu fallen. Die weitere Reise führt Euch durch ein Dinosaurier, Fluß, Geysir- und Vulkan-Level. Dabei begegnet Ihr mehrmals dem ominösen "Underlord", dem Reds Vater einst ein magisches Amulett, das Red die ganze Zeit über bei sich trägt, gestohlen hat, und das dieser wieder in seinen Besitz bringen möchte. *Rattlesnake Red* wäre kein typisch amerikanisches Spiel, wenn ein verlassener Sohn am Ende

ake Red



Manchmal hilft nur noch der Einsatz von Dynamit (links)



Die Szene rechts im Bild stellt ein erstes kleines Rätsel dar.

Unten: Ihr seid gerade von lila Comic-Wölfen umzingelt



nicht seinen verschollenen Vater wiederfinden würde. Besiegt Ihr den Boß des Vulkan-Levels, dürft Ihr an dieser bewegenden Szene natürlich auch mit Anteil haben.

hammer kreiert und außer der normalen Schaufel noch zwei effektivere Varianten im Spiel untergebracht. Zudem stoßt Ihr manchmal auf Schutzschilde – Unverwundbarkeits-Boni

Um es so weit zu bringen, muß Hauptdarsteller Red selbstverständlich sein "Waffenarsenal" im Verlauf des Spiels ein wenig auf Vordermann bringen. Daher haben die Programmierer auch einen Vorschlag-

fieber der Gründerzeit im amerikanischen Westen handelt, besitzen die obligatorischen Münzen in derartigen Spielen hier die Form von Diamanten. Habt Ihr hundert davon eingesackt, erhaltet Ihr – na was wohl – ein Extraleben!

Damit niemand die etwas an den Haaren herbeigezogene Geschichte zu ernst nimmt, ist das Design der Feinde, Explosionen oder Todesszenarien bewußt im Comic-Stil gehalten. Wenn Ihr z.B. gefiederte Widersacher per Dynamitstangen über den Jordan schickt, seht Ihr deren verkohlte Überreste witzig animiert gen Bo-

verstehen sich ja wohl von selbst. Da die Hintergrundstory vom Diamantensuch-

den segeln. Verhaut Ihr dagegen größere tierische Störenfriede mit Eurer Schippe, dann erklingt bei einem Treffer ein lustiges Klong-Geräusch, das verdammt an Szenen aus Bugs Bunny oder Roger Rabbit erinnert.

Obwohl sich das fertige Produkt sicher gehörig von der uns vorliegenden 25%-Version unterscheiden wird, kann man schon jetzt getrost behaupten, daß die hier verwendete 3D-Engine im Jump'n Run-Sektor ein Novum darstellt. Die völlige Bewegungsfreiheit bei diesem Spiel erinnert des öfteren an Nintendos Ultra-Mario. Wenn in Sachen Steuerung noch einige Punkte verbessert werden und die Werbetrommel genug gerührt wird, könnte aus *Rattlesnake Red* durchaus ein Weihnachtshit mit VIDEO GAMES Kaufempfehlung werden. ds



Club-Wettbewerb



1. Preis



2.+3. Preis

Und hier die Fragen:

1. Gibt es beim Players Order Club eine Abnahmeverpflichtung?
2. Kann man als Mitglied des Players Order Clubs zum Ortstarif bestellen?
3. Hat der Players Order Club eine eigene Spiele-Hotline?

Wie Ihr seht, kann man diese Fragen hübsch mit "ja" oder "nein" beantworten, was uns natürlich die Auswertung sehr erleichtert. Schreibt die Antworten und die Wunschkonsole (plus Spiel) auf eine Postkarte und ab damit an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Players Order Club
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet wie üblich das Los, der Einsendeschluß ist der **25.09.1996** (Datum des Poststempels). Leute, die für unseren Verlag arbeiten, oder die bereits Mitglieder beim Players Order Club sind, dürfen leider nicht mitmachen (wäre ja auch unfair). Ach ja, nochwas: Falls Ihr an mehreren Wettbewerben dieses Heftes teilnehmt, schickt bitte auch mehrere Postkarten. Eine Karte nimmt nämlich nur an einer Ziehung teil (Chaosvermeidungsmaßnahme 16A-90F).

Der Players Order Club aus München ist diesmal Partner unseres Wettbewerbs. Obwohl dieser Club noch relativ unbekannt ist, gab es mancherorts schon etwas verwirrende Diskussionen um ihn. Wir möchten deshalb mal Euer Grundwissen zum Thema "Videospiele-Clubbing" testen. Für drei richtige Antworten winken Euch folgende Gewinne:

1.Preis: Ein Nintendo 64 mit *Mario 64* und *Pilotwings 64*

2.Preis: Eine Playstation oder ein Saturn mit Spiel nach Wahl

3.Preis: Eine Playstation oder ein Saturn

4.-10.Preis: Je ein Jahres-Abo VIDEO GAMES

Schreibt uns bitte zu den Antworten auch dazu, welche Konsole (mit welchem Spiel) Ihr im Falle eines zweiten oder dritten Platzes bevorzugt. Übrigens kann jeder Teilnehmer umsonst Mitglied beim Players Order Club werden. Näheres dazu erfahrt Ihr beim Club unter 089-35737011.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35

SATURN 399,95

Bernd Herfurth

PLAY STATION 369,95

Fax: 02 51 / 52 79 71

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.00-22.00 Uhr Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen! • Auslandsieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm • Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN • Druckfehler, Preisänderungen, Irrtümer vorbehalten!
Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

Handelsträger erwünscht!!!
Nutzen Sie unseren Vorbestellservice
Wichtig! ICHIC! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!!!

MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES PACK:	
Super Monaco GP & Wing Tennis & Ultimate Soccer	79,95
AAH! REAL MONSTER	49,95
ALLEN SO	49,95
ARCADE CLASSIC 7/8.96	59,95
Disney	49,95
MAN LARA CRICKET <A>	69,95
COMIX ZONE	59,95
CUTTHROAT ISLAND	49,95
DAS DSCHUNGBELBUCH	49,95
Death & Return of Superman	49,95
DEMOLITION MAN	59,95
DEVIL'S COURSE GOLF <P>	39,95
Donald Duck in Maui Mallard	79,95
DRAGON BALL Z <P>	39,95
DRAGONS REVENGE	59,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
EARTH WORM JIM	49,95
EARTH WORM JIM 2	69,95
EXO SQUAD	49,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FOREMAN FOR REAL	49,95
Int. Superstar Soccer 7/8.96	79,95
KAWASAKI SUPERBIKES	59,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
LANDSTALKER	59,95
LIGHT CRUSADER <A>	59,95
MARSUPIAL	59,95
MEGA BOMBERMAN	49,95
MICRO MACHINES '96 <A>	49,95
MS. PACMAN	49,95
NBA Action Basketball '95	49,95
NBA LIVE '96	79,95
NHL HOCKEY '96	89,95
OLYMPIC SUMMER GAMES	79,95
OUT RUNNERS <P>	39,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA EUROPEAN Tour Golf	49,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95
PHANTOM 2040	49,95
POWER RANGERS	49,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
PUZZLE & ACTION <P>	49,95
RISTAR	49,95
ROAD RUNNER	49,95
PGA TOUR GOLF 3	49,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SD VALIS <P>	29,95
SHADOWRUN <A>	59,95
SKELETON KREW	49,95
SOLEIL	49,95
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's	79,95
SONIC 2	49,95
SONIC 3	69,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	59,95
SUBTERANIA	49,95
SUPER SKIDMARKS	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
THEME PARK	89,95
TOTAL FOOTBALL	59,95
TOY STORY	89,95
TRUE LIES	49,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUA RACING	59,95
VOLFELD <P>	29,95
VR TROOPERS	69,95
Waiale Country Club Golf <P>	39,95
WORMS 7/8.96	89,95
...weitere Titel vorhanden !!!!!!!!!!!!!!!	
GAME GEAR:	
ACTION REPLAY	39,95
NETZTEIL	19,95
Asterix - Secret & T-Shirt	49,95
CHESSMASTER	29,95
DEVILISH	29,95
ERNIE ELS GOLF	29,95
ECCO THE DOLPHIN 2	29,95
FANTASY ZONE	29,95
G.Foreman's KO Boxing	29,95
G-LOC	29,95
KLAX	29,95
MARBLE MADNESS	29,95
MASTER OF DARKNESS	29,95
NFL QUATERBACK	29,95
PENGO	29,95
PGA '96	29,95
RETURN OF JEDI	29,95
STRIDER RETURNS	9,95
SURF NINJAS <A>	29,95
WORLD CLASS GOLF	29,95
...und viele andere !!!	
ZUBEHÖR M D:	
MD 1 <über RGB>	149,95
MD 2 Konsole "gebraucht"	99,95
3 / 6 Button PAD	je 29,95
6 Butt. Pad mit kl. Stick	29,95
6 Button-Infant Joyad Set	69,95
ACTION REPLAY 2	79,95
ADAPTER	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Infant-Joypads <2er Set>	49,95
Joypad-Verlängerung	9,95
JOYSTICK MX 241 Megagrip	29,95
NETZTEIL MD 1 & 2	je 19,95
RGB MD 2 <Cinch>	je 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart>	je 19,95
SV 401 "Joystick"	je 19,95
SV 433 Megastar Joystick	29,95
SV 437 "Programmable"	39,95
A = Ausländische Anleitung	

SATURN:	
3D LEMMINGS 7/8.96	79,95
ACTUA GOLF 7/8.96	79,95
ALONE IN THE DARK 2	89,95
ASTAL <P>	39,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
Battle Arena Toshinden Remix	69,95
BATTLE MONSTER <P>	39,95
BLAZING TORNADOS <P>	39,95
BLUE SEED <P>	39,95
BREAK THRU <P>	79,95
CLOCKWORK KNIGHT	49,95
CYBER SPEEDWAY	49,95
CYBERIA 7/8.96	79,95
D	79,95
DARIUS GAIDEN	69,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DEFCON 5	79,95
Destruction Derby 7/8.96	89,95
DIGITAL PINBALL	49,95
EURO SOCCER '96	89,95
FIFA SOCCER '96	59,95
FORMULA 1	89,95
GALACTIC ATTACK	69,95
GALAXY FIGHT	59,95
GALE RACER <P>	39,95
GEX	79,95
GOLDEN AXE - THE DUEL	79,95
GUARDIAN HEROES	79,95
GUN GRIFFON 7/8.96	89,95
HANG ON GP '96	89,95
HEBERKE 2	69,95
HI OCTANE	59,95
HORDE, THE	79,95
IRON STORM US	109,95
JOHNNY BAZOOKATONE	59,95
LAYER SECTION 2 <P>	79,95
MAGIC CARPET	79,95
Magic Knight Ray Earth <P>	39,95
Military Commander 2 <P>	89,95
MYST	89,95
MYSTARIA	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	59,95
NEED FOR SPEED	89,95
NFL QUATERBACK '96	79,95
NHL ALL STAR HOCKEY	79,95
NHL P. Hockey '96 <US>	109,95
NIGHTS & Analogpad <P>	139,95
Off World Interceptor	69,95
PANZER DRAGON	49,95
PANZER DRAGON 2	89,95
PARODIUS DELUXE	59,95
PEBBLE BEACH GOLF	69,95
Pro Baseball Greatest 9 <P>	49,95
QUANTUM GATE <P>	89,95
RAYMAN	79,95
REVOLUTION X	59,95
RISE 2 - The Resurrection	69,95
ROBOTICA	49,95
SEGA RALLY	79,95
SHELL SHOCK	79,95
SHINOBI X	69,95
SHINING WISDOM	89,95
SHOCKWAVE ASSAULT	69,95
SIM CITY 2000	79,95
Sonic Wings Special <P>	139,95
STEAMGEAR MASH <P>	79,95
STREETFIGHTER ALPHA	79,95
STREETFIGHTER - MOVIE	59,95
STRIKER '96	69,95
TENSAI VAGABOND <P>	79,95
THEME PARK	89,95
THUNDERHAWK 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
Thundrstr. & Road Blast. jp.	119,95
TITAN WARS	79,95
Toshinden Remix	69,95
TRUE PINBALL	79,95
ULTIMATE 3 7/8.96	89,95
VALORIA VALLEY GOLF	69,95
VF CG Portrait <versch.> <P>	je 39,95
VICTORY BOXING	79,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA COP & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER	49,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	49,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL HYDLIDE	79,95
VIRTUAL OPEN TENNIS	79,95
WIPES OUT	79,95
WORLD CUP GOLF	59,95
WORMS	79,95
Wrestlemania Arcade Game	79,95
X-MEN	79,95
SATURN HARDWARE:	
Act. Replay / Game Buster	79,95
ADAPTER	39,95
ANTENNENKABEL	39,95
BACK UP MEMORY	79,95
INFANOT-PAD	69,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrad - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	69,95
RGB Kabel	29,95
Virtual Cop - 2 Gun	79,95

SUPER NINTENDO:	
90 Minutes "PRIME GOAL"	79,95
ACME ANIMATION	59,95
ALIEN VS PREDATOR <P>	49,95
ANIMANIACS	99,95
ART OF FIGHTING <P>	49,95
ASTERIX	79,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIG SKY TROOPER	59,95
BIOMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	69,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
BUBSY 2	69,95
Chrono Trigger US	129,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
CUTTHROAT ISLAND	49,95
DAZE BEFORE CHRISTMAS	49,95
DEMONS CREST	49,95
DIRT TRAX FX	59,95
Donald Duck - Maui Mallard	129,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95
Donkey Kong Country 2	99,95
smil. deutscher Anleitung	99,95
DRAGON VIEW US	79,95
EARTH WORM JIM 2	79,95
EYE OF THE BEHOLDER <US>	59,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER '96	99,95
Final Fantasy 3 <US>	129,95
F.F.3 Spielberater <A>	39,95
FINAL FIGHT 3	89,95
ILLUSION OF TIME	89,95
International Superstar Soccer Deluxe	
ITCITY & SCRATCHY	59,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST	69,95
JOE & MAC 3	59,95
JUDGE DREDD	59,95
JUNGLE STRIKE	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	69,95
LUFIA 2 <US>	139,95
MARIO PAINT CLASSIC	69,95
MARIO RPG <US>	139,95
MARIO & WARIO <P>	39,95
MASK, THE	79,95
MEGA MAN X 2	79,95
MEGA MAN X 3	99,95
FINANZIERUNGSKAUF MÖGLICH - Nähere Infos über 0251 / 52 55 22 oder 52 78 54	
MICKEY & MINNI Circus M.	79,95
Micro Machines 2 <A>	79,95
NBA - GIVE 'N' GO	99,95
NBA JAM T.E.	59,95
NBA LIVE '96	99,95
NHL HOCKEY '95 <A>	59,95
NHL HOCKEY '96	99,95
OLYMPIC SUMMER GAMES	99,95
PAC MAN 2	89,95
PINOCCHIO	119,95
PGA TOUR '96	89,95
PORKY PIG	49,95
PRIMAL RAGE	59,95
PUZZLE BOBBLE	59,95
REVOLUTION X	49,95
SCHLUMPF, DIE	99,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	109,95
SHADOWRUN	79,95
SPIDERMAN Separation. Anz.	59,95
STAR TREK Deep Space Nine	99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung>	89,95
STAR TREK Starline A. <A>	79,95
STUNT RACE FX <A>	59,95
S.MARIO ALL STAR CLASSIC	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. MARIO WORLD 2	99,95
SUPER STREETFIGHTER 2 <P>	109,95
TETRIS & DR. MARIO Classic	69,95
TETRIS 2	109,95
THEME PARK	89,95
TIM IN TIBET <A>	99,95
TOY STORY	109,95
Ultima The False Prophet US	79,95
Ultima - Runes of Virtue 2 US	79,95
VAL D'Isere	59,95
WATERWORLD	79,95
WEAPON LORD <A>	99,95
WORMS 7/8.96	109,95
Wrestlemania Arcade	89,95
WWF RAW Video	9,95
WWF RAW & VIDEO	59,95
X-MEN	59,95
ZELDA CLASSIC	69,95
S-NES ZUBEHÖR:	
2 INFANOT-PADS	69,95
5 SPIELER Adapter	29,95
6 BUTTON PAD	29,95
ACTION REPLAY 3	79,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	9,95
ANTENNENKUMSCHALTER	29,95
Diverse Spielberater	ab 19,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	9,95
NETZTEIL	19,95
SCART / RGB KABEL	19,95
SV 338 Touchtaster	59,95

SONDERANGEBOTE!	
SUPER NINTENDO:	
ACTRAISER 2	49,95
AERO THE ACROBAT 2 <A>	49,95
AXELAY <A>	39,95
BATMAN FOREVER	49,95
BIG HURT BASEBALL	39,95
Frank Thomas	39,95
BLACKHAWK <A>	49,95
BRAINIES	39,95
BRAWL BROTHERS	39,95
CAPTAIN COMMANDO	39,95
CLAYFIGHTER <A>	39,95
CLAYFIGHTER 2	49,95
CLAYMATES <A>	29,95
CYBERNATOR	34,95
Earth Defense Force <A>	39,95
EKI THE CAT	29,95
ESPN Baseball	39,95
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A>	39,95
FUN N GAMES	39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
GOODS	39,95
HAGANE	49,95
HEBERKE POPOON 1 & 2	je 39,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	39,95
HURRICANES	39,95
JACK NICKLAUS GOLF <A>	39,95
JELLY BOY <A>	39,95
Kid Clown in Crazy Chase	49,95
LEGEND	39,95
LETHAL WEAPON <A>	39,95
Magical Quest <M.Mouse>	49,95
MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A>	
Mario is Missing <A>	29,95
MAROKS MAGIC FOOTBALL	39,95
MEGA MAN X <A>	39,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
PINBALL Dreams <A>	49,95
POPN TWIN BEE <A>	49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	39,95
PUTTY SQUAD <A>	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
S.O.S. - Sink or Swim	49,95
SAILORMOON <A>	49,95
Schöne & das Biest	49,95
SHAQ FU <A>	39,95
SLAM MASTER	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	39,95
SPAWN	49,95
STARGATE	49,95
SUPER BATTLE TANK <A>	49,95
GAME BOY:	
GAME BOY "farbig"	89,95
AKKULADER & Ladegerät	39,95
ADVENTURE ISLAND 2	29,95
ALIENS 3	39,95
ALLEYWAY	39,95
ANIMANIACS	49,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
DARUMAN BUSTERS	29,95
DONKEY KONG LAND <A>	39,95
F1 RACE	29,95
GALAGA & GALAXIAN	39,95
KING OF THE RING	39,95
KIRBY'S DREAMLAND 2	49,95
MATCH MANIA	29,95
Mickey Mouse Zauberstabe	49,95
Milons Secret Castle <A>	29,95
MR. DO	39,95
MS. PACMAN	39,95
NINJA SPIRIT	29,95
PGA Tour '96	39,95
R-TYPE 2	29,95
STREETFIGHTER 2 <A>	39,95
SUPER BATTLE TANK	39,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3	je 39,95
TENNIS <A>	29,95
TERMINATOR 2 Arcade Game	39,95
TETRIS	39,95
WWF RAW	39,95
WWF Superstar 1 & 2	je 39,95
ZELDA <A>	29,95
VIRTUA BOY:	
VIRTUA BOY & 3 GAMES	349,95
NINTENDO 64:	
NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 und Spannungs- wandler	je 129,95

PLAY STATION:	
PLAY STATION	369,95
5 Spieler MULTI TAP	59,95
ACTION REPLAY PRO	89,95
ANTENNENKABEL	39,95
INFANOT-JOYPADS	89,95
JOYPAD	29,95
JOYPad "Asciit"	59,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	19,95
LENKRAD	119,95
LENKRAD "Mad Catz"	139,95
LINK KABEL	29,95
MEMORY CARD	49,95
MEMORY CARD <8 MB>	79,95
MOUSE	49,95
neGcon	79,95
PSX STABILE TRAGETASCHE	19,95
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Original Pad	99,95
RGB-SCART KABEL	
STICK "Asciit"	99,95
Activ Soccer <A>	79,95
ADIDAS POWER SOCCER	89,95
AGILE WARRIOR - F 111	89,95
AI COMBAT	79,95
ALIEN TRILOGY	79,95
Alien Trilogy <A> "uncut"	79,95
ALONE IN THE DARK 2	99,95



NINTENDO 64-NEWS

Fürs Nintendo 64 gibt es bislang nur drei Spiele. Doch bis Ende des Jahres wurden für Japan zahlreiche Titel angekündigt.

Doraemon

Der japanische Spielzeuggigant Epoch stellt sein erstes Nintendo 64-Spiel vor. *Doraemon* ist ein 3D-Jump'n Run, das auf der gleichnamigen Manga- und Anime-Serie basiert. In bester *Super Mario 64*-Manier steuert Ihr den Katzenroboter Doraemon und Nobita, seinen



Auf dem ersten Blick erinnert Doraemon stark an Super Mario 64. Doch hier dürfen bis zu vier Spieler mitwirken.



besten Freund durch eine 3D-Polygonlandschaft. Zudem dürfen bis zu vier Spieler an diesem Action-Spektakel teilnehmen. Der Erscheinungstermin wurde nicht bekanntgegeben.

Blade and Barrel

Aus dem Hause Kemco stammt dieses 3D-Shoot'em Up, in dem Ihr als Hubschrauberpilot und Panzerkommandant den gegnerischen Polygonen das Fürchten lehren sollt. Auch in



Mit Hubschraubern und Panzern geht es in *Blade and Barrel* gegen feindliche Polygone. Dabei dürfen sich Pilot und Bordschütze die Arbeit teilen.

Blade and Barrel dürfen im Battle-Modus bis zu vier Mitsstreiter an das N64-Gerät angestöpselt werden. Im Standard-Szenario-Modus hingegen können sich zwei Spieler in ein Gefährt setzen, wobei einer die Steuerung übernimmt und der andere durch die Gegend ballert.

Wonder Project J2

Letzten November sorgte Nintendo für Aufsehen, als man für das N64 den Rollenspielknaller *Dragon Quest* ankündigte. Der betreffende Hersteller Enix arbeitete jedoch schon an einem anderen Titel. *Wonder Project J2* ist der Nachfolger jenes „Er-



Wonder Project J2 ist das erste N64-Spiel von Enix

ziehungsrollenspiels“, das vor gut zwei Jahren fürs SNES erschienen ist. In der Rolle eines Erfinders ist es zunächst Eure Aufgabe, einen weiblichen Roboter großzuziehen. Josette heißt dieses mechanische Kind, das von menschlicher Regung oder Gefühlen überhaupt nichts versteht. Erst mit der Zeit lernt

sie, wie man spricht oder sich gegenüber anderen Menschen verhält. Hat sie die Grundbegriffe des menschlichen Daseins begriffen, kann das eigentliche Rollenspiel beginnen.

Cu-On-Pa

Ein Puzzlespiel der besonderen Art präsentiert T&E Soft. Als Spielfläche dient dabei ein Rasterbrett, auf dem sich farbige Felder befinden. Als Spielfigur dient ein Würfel, dessen Flächen ebenfalls farblich markiert sind. Spieler und Gegenspieler müssen nun versuchen, die Würfel so auf dem Brett zu rollen, daß zwei gleiche Farbflächen aufeinander liegen. Nach dieser Vorgehensweise versucht jeder, die farbigen Felder nach und nach auszulöschen. Der einzige Haken dabei ist die begrenzte Energie, die sich auflädt, wenn ein Life-Feld gelöscht wird. *tet*



In *Cu-On-Pa* wird strategisches Denken gefordert

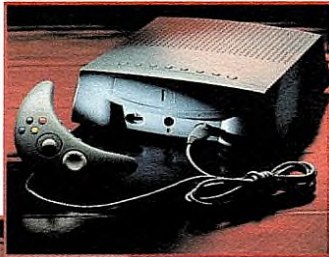
N64 Release-Liste Japan

September	Wave Race 64	Nintendo
Oktober	Star Wars – Shadow of the Empire	LucasArts
	Tetris Fear	Nintendo
November	Mario Kart 64	Nintendo
	Goldeneye 007	Nintendo
	Blast Corps	Nintendo
	Body Harvest	Nintendo
	Yoshi's Island 64	Nintendo
Dezember	Kirby's Air Ride	Nintendo
	F Zero	Nintendo
	Golfspiel	Nintendo
	Climber	Nintendo
	Starfox 64	Nintendo
	Buggy Boogie	Nintendo

Multimedia-Konsole „Pippin“

Fernab von der Haupt-
halle, in der sich die
drei großen Video-
spielgiganten duellierten, wur-
de Apples Multimedia-Konsole
„Pippin“ erstmals der US-Öf-
fentlichkeit vorgestellt. Für
knapp 600 Dollar erhält der
Käufer eine Power-PC-kompa-
tible Box mit integriertem
Quadspeed-CD-ROM, Keybo-
ard und einem 14.4-BPS-Mo-

**Viel wurde über Apples angebliche
Spielkonsole im Vorfeld gemunkelt. Was
sich genau hinter der Bezeichnung Pippin
verbirgt, wurde auf der E3 gelüftet.**



**Bandai's
Multimedia-
Konsole „Pippin“
Links: Das
Komplett-Set
gibt's für 599 \$
mit Tastatur und
Modem. Ein Mini-
Trackball ist im
Joypad integriert.**



dem. An der Frontseite finden
sich Anschlüsse für zwei Spe-
zial-Joypads, von denen eines
gleich mitgeliefert wird. Neben
zahlreichen multimedialen An-
wendungen gab es für die Ge-
meinschaftsproduktion von
Apple/Bandai im ganzen nur
drei Spiele zu sehen. Vorge-
stellt wurden *Power Rangers*,
Jump Raven und *Lunicus*, die
zusammen weder grafisch
noch spielerisch überzeugen
konnten. Alles in allem ist der
Pippin ein Gerät, das den Ein-
stieg in das vielgepriesene
Multimedia-Zeitalter leicht ma-
chen soll. Es richtet sich vor
allem an Kunden bzw. Famili-

enhaushalte, die sich keinen
Komplett-PC zulegen wollen
(oder können) aber trotzdem z.
B. in die faszinierende Welt des
Internet eintauchen möchten.
Daraus ziehen wir folgenden
Schluß: Gedaddelt wird eben
auf einer richtiger Konsole,
nicht auf einer „Allzweckbox.“
für alles und nichts. **WS**

Technische Daten

Prozessor:

Power PC 603 / 66 MHz

Hauptspeicher:

5MB (erweiterbar auf 13 MB)

Video Ram: 1 MB

ROM-OS: 4 MB

Datenspeicher:

128K Flashmemory

Audio: 10-bit Stereo

Video-Ausgänge: S-Video,
VGA, Composite (NTSC&PAL)

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	79,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Memorycard Plus	89,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Shell Shock dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	99,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	Tekken 2 dt. (ab 20.9.)	109,90
Magic Carpet dt.	89,90	NFL Gameday dt.	99,90
FI dt. (ab 6.9.)	109,90	Sampres Tennis dt.	89,90
Need for Speed dt.	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Alpha	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Olympic Soccer dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	79,90		
Po'ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

Über 90 Seiten geballte Infos



Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine
erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan,
EGM, EGM 2. (Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

**Sofort lieferbar,
monatlich neu**

Die aktuelle Ausgabe
des Sony Playstation
Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis
von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

NEU NEU NEU NEU NEU

DAS E3 '96 MESSE VIDEO

ALLE NEUHEITEN 96/97

FÜR SONY / SATURN / N64

120 MIN * VHS**

SOFORT BESTELLEN

NUR 29,90 DM

ACHTUNG ACHTUNG !!!

Ab Ende August

Saturn Mag. + Demo CD (PAL)

in englisch

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 jp. 1289,-

mit Mario + Pilot Wings +

Spannungswandler

Nintendo 64 us. ab 3.10.96

Alle in Japan und USA

erschienenen Spiele sofort

bei uns erhältlich !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt.	vorb.

0201 / 777235

INDEPENDENCE DAY

Wenn ein Film die unglaublichen Einspielerkorde von Jurassic Park bricht, muß er schon etwas ganz besonderes sein. Wenn dieser Film dann auch noch von einem Deutschen stammt, ist die Sensation perfekt



Links: Dieser Special Effect gehört zu den besten im Film. Die gewaltige Feuerwand rast durch eine Stadt und reißt Autos und Menschen mit. Unten: Die erste Begegnung mit einem der riesigen UFOs



Am 2. Juli taucht in unserem Sonnensystem ein 550 Kilometer langes Objekt auf, das sich der Erde nähert. Satelliten empfangen merkwürdige Signale aus dem All. Da der außerirdische Besucher abbremsen, schließen Wissenschaftler einen Kometen oder Meteoriten als Möglichkeit aus und bereiten sich auf intelligenten Besuch aus dem Welt- raum vor. Am 3. Juli schweben riesige UFOs über vielen Groß- städten der Erde und greifen

ohne Vorwarnung an. Gewaltige Feuerwände zerstören die wichtigsten Metropolen unseres Planeten. Am 4. Juli, dem amerikanischen Unabhängigkeitstag, schlägt die Menschheit zurück.

So beginnt der erfolgreichste Film aller Zeiten, zumindest, wenn man die Einspielergebnisse der ersten Wochen betrachtet. In den ersten fünf Tagen spielte *Independence Day* 94,6 Millionen Dollar ein, *Jurassic Park* brachte es im Vergleichszeitraum gerade mal auf 50,1 Millionen.

In vielen amerikanischen Kinos lief der Film rund um die Uhr, um dem Besucheransturm gerecht zu werden. An dem unglaublichen Erfolg war mit Roland Emme-

rich auch ein Deutscher maßgeblich beteiligt, denn er führte Regie und schrieb zusammen mit Produzenten Dean Devlin auch das Drehbuch. Roland Emmerich studierte an der Filmschule in München, schon sein erster Film, "Das Arche Noah Prinzip", eröffnete 1984 die Berliner Filmfestspiele. Es folgten weitere Produktionen in Deutschland (Joey, Moon 44), bevor ihm der Sprung nach Hollywood gelang. Seine erste US-Produktion war "Universal Soldier" mit Jean-Claude van Damme und Dolph Lundgren, darauf folgte "Stargate" mit Kurt Russell, der vor allem in den USA sehr erfolgreich war. Mit *Independence Day* gelang Roland Emmerich in nur fünf Tagen der endgültige Durchbruch in Hollywood, wo sich Nicht-Amerikaner immer noch besonders schwer tun.

Independence Day erinnert stark an die Katastrophenfilme der 70er Jahre, wie z.B. "Erdbeben" oder "Flammendes Inferno". Es gibt keine Hauptfigur, keinen einzelnen Helden, in parallel verlaufenden Handlungssträngen werden die Schicksale von mehreren Charakteren erzählt, die alle gleichwertig erscheinen. Folgerichtig fehlen bei *Independence Day* auch die Mega-Stars des US-Kinos, die Hauptrollen spielen Will Smith, den Ihr sicher als den Prinzen von Bel Air kennt, Bill Pullman, der in "Während Du schliefst" gekonnt Sandra Bullock bezirzte und Jeff Goldblum, der auch schon in *Jurassic Park* gegen übermenschliche Gegner kämpfte. In einer Nebenrolle beweist Brent Spiner (Data aus *Star Trek - Next Generation*), daß er auch menschliche Charaktere zu spielen weiß.

Independence Day		Scene #	027
Sequence	3	Scene #	27.02
Description: Destroyer leaving mothership			
Shot Description		Title:	
shot from within the mothership: destroyer leaves the ship, direction earth			
VFX Setup:		Miscellaneous:	
composite of destroyer dock, 4 foot destroyer and 1-Max earth, stars added		mothership destroyer dock, destroyer-4 foot	
Compositing 1 for VFX Setup:		Special FX:	
		composite of 3 elements, star background added	
Elements:	Elements:	Elements:	Elements:
mothership destroyer dock	4 foot destroyer, (3 passes)	1-Max earth	stock footage
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notes:	CUT Elements:		
	CUT Elements:		

Mit Skizzen wie dieser wird jede Einstellung in allen Details geplant. Dabei wird die Szene beschrieben und angegeben, welche Requisiten und Special Effects nötig sind



Auch das Weiße Haus wird von den Aliens nicht verschont



Hoffentlich hat Hillary noch rechtzeitig das Familienporzellan gerettet



Unter einer riesigen Explosion verschwindet die bescheidene Hütte des Präsidenten



Herr General, ist das ein UFO? Nein Meister Proper, das ist der Weiße Riese, wie man an den Fettflecken klar erkennen kann



Der große Erfolg beruht nicht zuletzt auf einer genialen Marketingstrategie, die den Film in den USA schon Monate vor dem Release am 3. Juli zu einem absoluten Kultstatus verhalf. In kurzen Trailern zeigte man die genialen Spezialeffekte, die die Invasion Außerirdischer unglaublich realistisch in Szene setzen. Außerdem ap-

pelliert die Idee eines Angriffs auf die Vereinigten Staaten ausgerechnet am Unabhängigkeitstag an den ausgeprägten Patriotismus der Amerikaner, und so verbrachten Millionen US-Bürger den 4. Juli im Kino, nachdem sie zuvor einige Stunden Schlange gestanden hatten. Hierzulande lassen sich die Invasoren etwas mehr Zeit, der Angriff auf deutsche Kinos wird erst am 19. September erfolgen. Weitere Infos gibts unter anderem im Internet unter: <http://www.id4.com>. *tet*



Oben: Will Smith als heldenhafter Pilot, darunter Jeff Goldblum, der Retter der Erde

ID 4 – Das Spiel

Wie fast alle erfolgreichen Actionfilme wird auch *Independence Day* für verschiedene Plattformen umgesetzt, allerdings sollen die Playstation- und Saturn-Versionen erst 1997 erscheinen. Allerdings hat das Fox-Interactive-Projekt bis auf den Namen nicht viel mit dem Film gemein, denn die Entwickler programmieren ein stinknor-



Mit einiger Übung könnt Ihr mit Eurem Jet sogar zwischen Wolkenkratzen hindurchfliegen



Eine russische Raketenbasis im Ewigen Eis wird attackiert

males Action-Flugspiel im "Afterburner"-Stil, bei dem Ihr am Steuer eines Jets auf UFO-Jagd geht. Dabei stehen Euch die modernsten Flugzeuge zur Verfügung, die die Menschheit zu bieten hat, darunter FA-18 und MiG31

Jets. Hauptziel ist natürlich das Mutterschiff der Außerirdischen, das Ihr zerstören sollt. Davor müßt Ihr alle Raumschiffe ausschalten, die die wichtigsten Metropolen der Erde bedrohen. Ihr kämpft über Washington D.C., Mo-

Das riesige Mutterschiff schwebt über einer Großstadt, die Ihr retten sollt

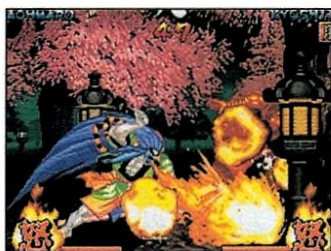


skau, Cape Canaveral und vielen weiteren Verteidigungszentren, um die Menschheit zu retten. Die Steuerung gestaltet sich natürlich sehr einfach, *Independence Day* ist eindeutig mehr Actionspiel als Flugzeug-Simulation.

Erstaunlich, wieviele Prügelspiele in diesem Monat in Japan erschienen sind. Aber Freunde des Adventurespieles kommen ebenfalls nicht zu kurz.

The King of Fighters '95

Knapp zwei Monate nach der Saturn-Version ist auch die Playstation-Variante des Neo Geo-Hitprüglers *The King of Fighters '95* in Japan erhältlich. Obwohl das Spiel im Gegensatz zur Sega-Umsetzung (CD und ROM-Cartridge) nur auf einer CD ausge-



Samurai Shodown 3 fasziniert durch wunderschöne Grafik

Samurai Shodown 3

SNK setzt seine Serie von Neo Geo-Titeln auf der Playstation fort. Für diese 32 Bit-Version von *Samurai Shodown 3* stehen den zwölf Kämpfern drei neuartige Spielmodi (Stage Select-, Special- und VS-Modus) sowie eine Reihe von neuen und teilweise vereinfachten, auf die LR-Tasten belegten Special-Moves zur Verfügung. Ansonsten jedoch bleibt dieses Beat'em Up eine originalgetreue Umsetzung des Neo Geo-Automaten.



Automatengetreu umgesetzt: KoF '95

liefert wird, halten sich die Nachladezeiten in Grenzen. Auch grafisch büßt diese Version nichts von dem ein, was auf dem Automaten geboten wurde. Muster: Maro, 0711-557729

Over Blood

Der Hersteller Riverhillsoft ist in Japan eher bekannt für seine Schulmädchensimulationen. Um so gespannter war man auf ein 3D-Adventure, das äußerlich stark an *Bio Hazard* (*Resident Evil*) von Capcom erinnert. *Over Blood* ist somit ein Polygon-Adventure, das sich hauptsächlich durch actionreiche Kämpfe mit Zombiers und knifflige Rätsel auszeichnet.



Over Blood sorgt für Spannung



Die Niedlich-Variante von Battle Arena Toshinden

B.A. Ni-Toshinden

Kaum hat Sega die Niedlich-Variante zu *Virtua Fighter* herausgebracht, zieht Takara mit einem Kopf-



füßler-Toshinden nach. So heißt auch diesmal der Titel *Battle Arena Ni-Toshinden*, wobei man mit "Nitoshin" die comicartige Körpergröße bezeichnet, die etwa zwei Kopflängen entspricht. Aus *Toshinden 2* haben es jedoch nur vier Kämpfer/innen den Sprung in die Gummiarena geschafft. Schwertkämpfer Eiji, Dolchstecherin Ellis, Sado-Maso-Peitschendame Sophia und die Polizeigöre Tracy. Die restlichen vier, u.a. der Schwertschwinger Ryuji, feiern hier ihr Debüt.

Lost Vikings 2

Nach der Super Nintendo-Version folgt nun der Nachfolger des Adventure-Puzzle-Jump'n Runs *Lost Vikings*. Für die Playstation haben die Entwickler von Interplay vor allem die Grafik überarbeitet. Auch das Spielprinzip wurde erneuert. Die Hauptcharaktere können sich nun in Werwölfe oder Steine verwandeln, so daß weitgehendere Interaktionen im Spiel möglich sind.



Lost Vikings 2 wurde grafisch stark verbessert



Penny Racer alias Choro Q ist ziemlich flott



Penny Racer

Das niedliche Rennspiel, das in Japan unter dem Titel *Choro Q* auf dem Markt kam, soll nun auch in Deutschland erscheinen. In dieser durchaus ernstzunehmenden Rennsimulation bestreitet Ihr eine Serie von Grandprix-Rennen auf 9 verschiedenen ausgelegten Strecken, wobei Ihr Euren getunten Choro Q (=Spielzeugauto) mit gewonnenen Preisgeldern nach und nach zu einem Superflitzer aufrüsten könnt. Die flotte 3D-Polygongrafik erinnert stellenweise stark an den Buggy-Modus von *Ridge Racer Revolution*. tet

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel	419.90
Saturn mit Sega Rally	469.00
Game Buster	89.90
Advanced Military Commander 2	89.90
Alien Trilogy us	109.90
Alone In The Dark 2	89.90
Baku Baku Animal	69.90
Bomberman jap	109.90
Blazing Dragons	89.90
Bust-A-Move 2	79.90
Darius Gaiden jap	109.90
Dark Saviour us	109.90
Darkstalkers 2 jap	59.90
Daytona USA dt	49.90
Athlete Kings	79.90
Destruction Derby	79.90
Discworld	79.90
Exhumed	99.90
F1 Live Information	89.90
Fatal Fury 3 jap	129.90
Fighting Vipers jap 26. August	129.90
Game Gun	89.90
Gradius Deluxe Pack jap	109.90
Gungnir	79.90
Guardian Heroes	79.90
Gunbird jap	49.90
Hang On 95	89.90
Impact Racing	89.90
Iron Storm us	109.90
Jonny Bazzokalone	29.90
High Velocity us	89.90
King Of Fighters jap	129.90
Langresser 3 jap	109.90
Looperunner jap	29.90
Mystaria	79.90
NBA Action	79.90
Nights jap & Special Controller	139.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Games	79.90
Panzer Dragoon dt	49.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt	49.90/89.90
Parodius Deluxe dt	29.90
Primal Rage	84.90
Powerplay Hockey us	109.90
Return Fire us	89.90
Road Rash	109.90
Romance IV us	99.90
Scorchers us	99.90
Sega Rally dt	79.90
Shanghai	79.90
Shellshock	79.90
Shining Wisdom	79.90
Sim City 2000	89.90
Skeleton Warriors	89.90
Slam n Jam 96 us	79.90
Sonic Wings jap	109.90
Shockwave Assault	79.90
Steam Gear Mash jap	59.90
Street Fighter Alpha	89.90
Story Of Thor	79.90
Ulti	89.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden Remix	89.90
True Pinball	89.90
Ultimate 3 us!!!	109.90
Victory Goal 96	94.90
Virtua Cop inkl. Gun	129.90
Virtua Fighter Remix	49.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids	79.90
Virtua Racing	29.90
WWF Wrestlingmania dt/us	79.90/59.90
Wing Arms	89.90
wipeout	89.90
Worms	89.90
X-Men	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Mission Stick	149.90
Lenkrad	109.90
Memory Card 8MB	89.90
MPEG-Karte	319.90
Konverter für Importspiele	39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer	29.90

PlayStation

PlayStation	389.90
Game Buster	89.90
Alien Trilogy	79.90
Alone In The Dark 2	89.90
Arcade Greatest Hits us	99.90
Bottom Of The Ninth us	99.90
Bust-A-Move 2 us	69.90
Cronicles Of The Sword	89.90
Die Hard Trilogy	99.90
DiscWorld dt (dt. Textie)	89.90
Extreme Pinball	99.90
Fade To Black	94.90
Fifa Soccer 96	69.90
Formel 1	99.90
Jumping Flash 2 jap	129.90
King Of Fighters 95 jap	139.90
Kings Field Hintbook	49.90
Magic Carpet	89.90
Motor Toon GP 2 jap	129.90
Myst	89.90
Namco Museum	84.90
Namco Museum 3 jap	139.90
NBA In The Zone	69.90
NBA Live 96	69.90
NHL Face Off	89.90
Off Road Interceptor	79.90
Olympic Summer Games	89.90
Overblood jap	149.90
Panzer General	89.90
Po ed	89.90
Powerplay Hockey	89.90
Primal Rage	89.90
Resident Evil us/dt	99.90/79.90
Resident Evil Hintbook	49.90
Return Fire	89.90
Ridge Racer Revolution	94.90
Road Rash	89.90
Tekken dt	99.90
Tekken 2 jap	139.90
The Need For Speed	89.90
Thunderhawk 2	89.90
Total 1 jap	149.90
Top Gun	99.90
Toshinden 2	94.90
Total NBA 96	89.90
Track & Field	99.90
True Pinball	89.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault	89.90
Skeleton Warrior	89.90
Slam n Jam 96 us	99.90
Starfighter 3000	99.90
Street Fighter Alpha	89.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.90
Viewpoint	89.90
Warhammer	89.90
wipeout	89.90
Wing Commander III	99.90
Worms	89.90
Joypad	54.90
Memory Card Plus	79.90
Namco netcon Joypad	89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	139.90
Racing Controller	89.90
Ascii Joypad	109.90
RGB-Kabel	39.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario	749.00
---------------------	--------

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	199.90
Jaguar Spiele	ab 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	109.90
Boogerman dt	49.90
FIFA Soccer 96	99.90
Final Fight 3	99.90
Front Mission 2 jap	99.90
Goeman V jap	129.90
Kirby's Ghost Trap	49.90

Kirby's Dream Course	59.90
NBA Live 96	99.90
Madden 96	99.90
Mario Kart	69.90
Mega Man X3	109.90
PGA Tour Golf 96	79.90
Asterix & Obelix dt	59.90
Yoshi's Island dt	109.90
Resposten ab	49.90

SNES Rollenspiele

RoboRek	89.90
Sahmut Lagoon jap	199.90
Big Sky Trooper us	89.90
Brainlord	89.90
Brandish us	109.90
Breath Of Fire 2 dt	139.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Dragon Warrior V (Enix) us	139.90
Dragons Quest VI jap	199.90
Earthbound	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
King Arthur	89.90
Lufia	89.90
Lufia 2 us	129.90
Paladins Quest us	109.90
Romance VI us	129.90
Ruins Of Virtue 2 us	69.90
Secret Of Evermore dt	109.90
Secret Of Mana 3 jap	99.90
Secret Of the stars us	19.90
Super Mario RPG	29.90
Terranigma	109.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	39.90
Illusion Of Time dt	99.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	69.90
Desert Strike	49.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
J. League Soccer 2 jap	49.90
Landstalker	59.90
Light Crusader dt. Textie	114.90
Nigel Mansell dt	89.90
NBA Live 96	89.90
NHL 96 dt	89.90
Madden NFL 95/96	29.90/89.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	109.90
Pete Sampras 96	89.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	59.90
Theme Park	24.90
Toy Story	79.90
Vectorman dt	59.90
Worms	89.90

Mega CD

CDX Pro	59.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
diverse Spiele ab	29.90

32X

Chapix dt	49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	49.90
FIFA Soccer 96	49.90
Metal Head	49.90
NBA Jam dt	39.90
Stellar Assault	49.90
Y-Mek	49.90
Virtua Fighter dt	49.90
WWF Raw	39.90
Motherbase	49.90

Neo Geo CD

Pulstar	79.90
Samurai Shodown 3	79.90

Sega Buch • Tips und Tricks 1996 • Hilfe zu über 30 Saturn- und Mega Drive-Spielen • für nur 17.90!!!

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Großhandel

Inland/Im- und Export
 nur für Händler!!!
 Fon: 0711 / 6 15 39 45
 Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300,- DM portofrei.
 Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische
 Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerer von uns
 gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM.
 Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen
 werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Die Palette an Saturn-Spielen setzt sich diesen Monat zusammen aus althergedienten Titeln und Automaten-Umsetzungen. Für Action ist jedoch allemal gesorgt.

World Heroes Perfect

SNK schlägt wieder zu: Mit *World Heroes Perfect* wurde ein weiterer Vertreter des Neo Geo-Beat'em Ups für eine 32 Bit-Konsole umgesetzt. Abgesehen davon, daß sich das Spielprinzip sowie die Grafik streng an das Original gehalten haben, darf man die versteckten Charaktere diesmal ohne Cheat direkt anwählen. Somit stehen Euch von Anfang an 19 Kämpfer/innen zur Verfügung. Auch eine WH-Datenbank ist vorhanden.



Spektakuläre Special Moves in World Heroes Perfect

Riglordsaga 2

In letzter Minute erreichte uns die Meldung, daß die Entwicklung des Strategie-Rollenspiels *Riglordsaga 2* (*Mystaria 2*) im Gange sein soll. Hersteller Microcabin will offensichtlich damit an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen. Wie die Helden heißen, oder welche Story uns diesmal geboten wird, stand noch nicht fest, doch man kann davon ausgehen, daß die üppige Palette an Special Moves (u.a. sind vollwertige Flugsequenzen geplant) auf 200 erweitert wird.



Neue Charaktere und Moves erwarten Euch in Riglordsaga 2



Auch Tracy aus Toshinden 2 wurde hier mit aufgenommen

Toshinden URA

Im September will Takara die Erfolgsserie *Toshinden* auf dem Saturn fortsetzen. Anders als auf der Playstation (siehe Sony-News) handelt es sich bei *Toshinden URA* um eine ernsthaftere Weiterentwicklung des

Prügel-Hits. Unter anderem mit dem Säbelschwinger „Ripper“ bekommen die Schwertfechter neuen Zuwachs, so daß man diesmal insgesamt zwölf Recken zählen darf, ganz zu schweigen von den neuen Moves.

Dracular Detective

Warum der Handlungsort für einen Adventure-Thriller ausgerechnet nach Deutschland verlegt wurde, kann man nur vermuten. *Dracular Detective* spielt in Deutschland des Jahres 1939, am Vorabend des Kriegsbeginns. Unser Held, ein sog. *Dracular Detective* ist aus der Zu-

kunft angereist, um einen mysteriösen Fall an Bord eines Zeppelins aufzuklären. Die Grafik präsentiert sich in einem flüssigen Polygon-Gewand, wobei Ihr per Tastenklick und Kombinationsgabe das 2 CDs fassende Interaktiv-Abenteuer bestehen müßt.



Dracular Detective spielt in einem klassischen deutschen Zeppelin

Street Fighter Zero 2

Noch im Herbst soll *Street Fighter Zero 2* die Straßen von Tokio unsicher machen. Laut Capcom soll der Automat inklusive den 18 Kämpfern originalgetreu (was sonst...) für Saturn und Playstation umgesetzt werden. Zumindest die Super- und Original-Combos gaben in dieser Vorversion keinen Anlaß zur übermäßigen Kritik. Wer von *Street Fighter* nie die Nase voll kriegen kann, dürfte also auch diesmal gut bedient sein.



Etwas für Sammler: Street Fighter Zero 2 von Capcom

Virtua Cop 2

Das 3D-Shoot'em Up *Virtua Cop 2* wird demnächst für den Saturn erhältlich sein. Wie schon beim Vorgänger, dürft Ihr Euch auch diesmal per Virtua Gun den Frust von der Seele ballern. Was zudem von den Entwicklern grafisch geleistet werden soll, dürfte auch den härtesten Automaten-Freak zufriedenstellen. So konnte man in der Vorversion die nahezu originalgetreue erste Stage des Polygon-Shooters mit allen Gegnern nachspielen.



Virtua Cop 2 soll detailliertere Polygongrafik bieten

Höher, schneller, weiter

Es sind inzwischen einige Fragen aufgetaucht, die wir hier mal eben beantworten sollten. Die anfallenden Reisekosten, falls Ihr zum Leistungsbeweis antreten müßt, gingen auf Eure Kappe. Immerhin handelt es um einen Gewinn im Wert von um die 12 000 Mark. Ja, wir nehmen zur Not auch Memory Cards mit den Spielständen an. Falls Ihr in die Verlegenheit kommt, keine Fotos machen zu können, packt die Memory Card und einen ausreichend frankierten Adressaufkleber (für die Rücksendung) in einen wattierten Umschlag und schickt das Ganze per Einschreiben an uns – aber bitte nur im Notfall (macht viel Arbeit und kostet richtig Geld). Wir schicken die

Card so schnell wie möglich zurück. So, genug der Regeleien, kommen wir zum unrepräsentativen Zwischenstand. Der King unter den recht spärlichen Einsendungen ist derzeit Benjamin (Basti) Sabelek aus

bisher relativ wenige Einsendungen, was bei dem späten Einsendeschluß (15. September) ja kein Wunder ist. Langsam wird's aber Zeit, also kommt in die Gänge und schubst Basti vom Thron!

Unsere Adresse:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Track & Field
Postfach 1304
85531 Haar bei München

WORLD RECORD		
100m SPRINT	9.75	BASTI
LONG JUMP	10.20	BASTI
SHOT PUT	24.64	BASTI
100m FREE STYLE	49.52	BASTI
110m HURDLE	10.90	BASTI
HIGH JUMP	2.00	BASTI
HAMMER	103.21	BASTI
TRIPLE JUMP	10.70	BASTI
JAVELIN	101.53	BASTI
POLE VAULT	6.15	BASTI
DISCUS	61.62	BASTI

Reichlich unscharf, aber gerade noch zu erkennen – Bastis High Scores führen das Feld an.

HI SCORE		
1st	14457	BASTI
2nd	13404	BASTI
3rd	12675	BASTI
4th	12438	BASTI
5th	12116	BASTI
6th	11888	BASTI
7th	11581	BASTI
8th	10861	BASTI
9th	10569	BASTI
10th	10511	BASTI

Herne. Er hält mit seinen Spielständen sowohl den Rekord in der Gesamtwertung, als auch in sämtlichen Einzeldisziplinen. Wie schon gesagt, es gibt

Der Wettbewerb:

Schickt uns bis zum 15. September Bildschirmfotos von den beiden Rekordbildschirmen von *International Track & Field*. Zu gewinnen gibt's einen Arcade-Automaten mit Platine für die höchste Gesamtpunktzahl und je zwei Konami-Playstation-Spiele für die Weltrekorde in den Einzeldisziplinen.

js



GROBI'S GAMESHOP



Taglich
Neuheiten

☎ 0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix u. Obelix dt.	129,-
Bombberman 3 dt.	119,-
Breath of Fire 2 dt.	129,-
Casper dt.	129,-
Circuit USA dt.	119,-
Donkey Kong C. 2 dt.	139,-
Earthworm Jim 2 dt.	129,-
Fifa Soccer 96 dt.	129,-
Final Fight 3 dt.	129,-
Inter. Star Soccer 2 dt.	129,-
Lufia 2 us*	149,-
Mario World 2 dt.	129,-
Mega Man x 2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
NBA Live 96 dt.	129,-
Olympic Games dt	129,-
Pinocchio dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Toy Story dt.	129,-
Worms dt	129,-
WWF Wrest Arcade dt.	129,-

Playstation

Grundgerät dt.	399,-
Lenkrad us.	149,-
RGB Kabel dt.	39,-
Adidas Power Soccer dt.	109,-
Alien Trilogy dt.	109,-
Andretti Racing us*	129,-
Blam Machinehead us*	129,-
Braindega 13 dt*	99,-
Burning Road us*	129,-
Chronicles o.t.Sword dt.	109,-
Crash Bandicoot us*	129,-
Cyberia dt.	109,-
Darkstalkers dt*	99,-
Die Hard Trilogy us.	129,-
Earthworm Jim 2 dt*	99,-
Fade to Black dt	99,-
Formel 1 dt*	109,-
Galaxian 3 dt*	99,-
Gunship 2000 dt	109,-
In the Hunt dt*	99,-
King of Fighters 95 jp	149,-

Memory Card 8 Meg dt.	89,-
Myst dt*	109,-
Namco Vol. 1 dt.	99,-
Need for Speed dt.	99,-
NFL 96 dt*	99,-
NHL Face Off dt.	109,-
Olympic Games dt	99,-
Olympic Soccer dt	99,-
Overblood jp*	149,-
Pad dt.	59,-
Pete Sampros dt*	99,-
Poed dt	99,-
Powerplay Hockey dt*	99,-
Project Overkill us.	129,-
Raven Project dt*	99,-
Resident Evil	99,-
Return Fire dt	99,-
Ridge Racer 2 dt.	109,-
Side Winder dt	109,-
Star Fighter 3000 dt*	99,-
Street Racer dt	99,-
Skeleton Warriors dt	99,-

Slam'n Jam dt*	99,-
Spot g.t.Hollyw.us*	129,-
Tekken 2 dt*	109,-
Tilt dt*	99,-
Time Commando dt*	99,-
Titan Wars dt*	99,-
Tobal No 1 jp*	149,-
Top Gun dt*	99,-
Tomb Raider us*	129,-
Tunnel B 1 dt*	109,-
Track & Field	99,-
Toshinden 2 dt.	99,-
Total NBA dt	109,-
Viewpoint dt	89,-
Viper dt*	109,-
Virtual Golf dt*	99,-
Warhammer dt*	99,-
Williams Arcade dt*	89,-
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar	

Sega Saturn

Alien Trilogy us	129,-
Die Hard Trilogy us	129,-
Fighting Vipers jp	139,-
Gradius Deluxe jp	49,-
Panzer Dragoon 2 jp	79,-
Project Overkill us	129,-
Tunnel B 1 dt*	99,-
Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir haften nicht für Inkompatibilität.	
Händleranfragen erwünscht.	

Nintendo 64 erhältlich



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue gruselige Abenteuerwelten begleiten...

Super Nintendo

Secret of Evermore

Schon viele Leute haben sich geärgert, daß der Spieleberater nur rund die Hälfte des Evermore-Universums abdeckt. Benjamin Zaminer aus Moosinning hat sich die Mühe gemacht, einige weitere kleinen Geheimnisse aufzuschreiben und mit uns allen zu teilen: – In der großen Wüste gibt es in der Nähe von Allelachema eine Oase, in der ein alter Mann steht. Spricht man ihn an, erhält man die Formel für die Bienenattacke. Carsten Zinke aus Leipzig erklärt an dieser Stelle noch schnell ein wenig genauer, wie's geht, da besagte Oase extrem schwer zu finden ist:

Geht von Davids Höhle aus nach oben in die Wüste zur

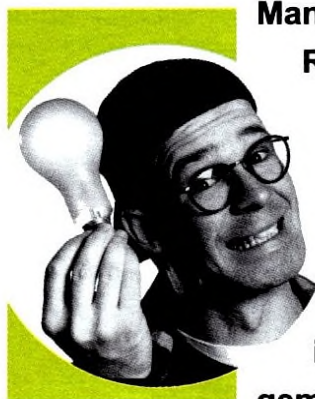


Die Hauptdarsteller heißen sinigerweise „Hero“ und „Hund“



In der vierten Welt, Assitopia, kommt Ihr dem Geheimnis näher

Oase des Karon. Stellt Euch rechts oben an die Oase und lauft weiter nach schräg rechts oben, bis Ihr nach einiger Zeit zu einer zweiten Oase gelangt. Rennt von dort aus gerade nach oben, dann wird nach einer Weile wieder eine Oase auftauchen. Dort steht dann der ältere Herr mit dem Bienenzauber. Alle Oasen haben übrigens einen Stein vor der Palme zu liegen, um Verwechslungen vorzubeugen.



Manchmal ist es gar nicht so einfach für diese Rubrik ein anspruchsvolles, systemübergreifendes Unterhaltungsprogramm zusammenzustellen. Wenn Ihr das gedruckte Heft in Händen haltet, kann sich das zwar niemand mehr vorstellen, aber während diesem Sommerloch hat mir die Postlaute in meiner Wanne extrem zu schaffen gemacht. Wollte ich nur mal so loswerden...



WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Kon-

kurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu alten Mario-, Zelda- und Sonic-Spielen sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen DKC1 und 2, AlienTrilogy oder Resident Evil sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

– Nachdem Ihr den Hund aus dem Brunnen gezogen habt, und er sich in einen rosa Pudel verwandelt hat, kann man einen OGLIN aus dem Brunnen ziehen (mit dem B-Knopf), der sich später im Schattenwald mit 'ner Drachenzinze bedankt.

– Im Chaosturm gibt es neben dem „größten Haus“ einen Geheimgang. Um ihn zu finden, müßt Ihr rechts vom Haus nach oben und links gehen.

– Wenn Ihr nur den Hund spielt (während dem Essen mit der Königin) könnt Ihr ganz rechts oben im Lüftungsschacht eine alte Frau finden, von der Ihr den Schlüssel zum Schloß bekommt.

– Nachdem Ihr den Auftrag erhalten habt, nach Schloß Terrorfels zu ziehen, solltet Ihr Euch in dem großen Raum rechts mit vielen Sachen ausrüsten (nur mit Schlüssel zum Schloß!) und danach den Schlüssel seinen Besitzern zurückgeben. Dafür erhaltet Ihr die Formel *Hadesgranaten*. – Wenn Ihr in Terrorfels den selben Geheimgang beim großen Haus benutzt, wie in

In Allelachema gibt es eine Stelle, an der Ihr Euch mit unendlich Zauberperlen eindecken könnt (wo genau steht auf Seite 44)



Chaosturm, dann trifft Ihr auf eine Frau, die Euch die Formel *Etappenkraft* gibt.

– Rattus besiegt Ihr am besten mit dem aufgeladenen Elfenbeinspeer.

– Im Labor von Gallenstein könnt Ihr eine Formel im Regal finden.

– Lakosius wird am leichtesten besiegt, indem Ihr Euch auf die Treppe stellt und ihn mit einem

Stufe 3-Speer bewerft.

– Wolfi in Terrorfels hat die größere Anzahl Kugeln in seiner Hand. Wenn Ihr ihm die richtige Zahl nennt, schenkt er Euch die Formel *Gigagkraft*.

– Das Ventil gibt es am Vulkan. Um es zu bekommen, muß man die Quelle finden, die einen auf den Vulkan befördert.

– Das Wagenrad erhaltet Ihr, wenn der Boß im Palast der Käfersteppe ein zweites Mal besiegt wird.

– Erwin, der nun Anführer der Oglins ist, hat sich in einer Höhle südöstlich der Pyramide

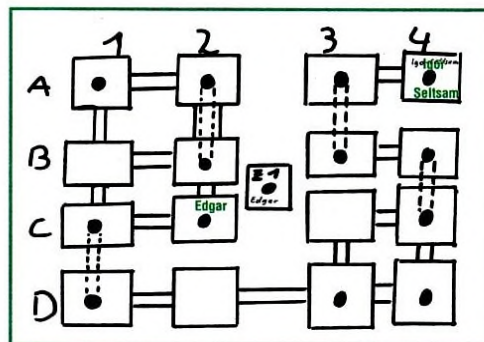
versteckt. Um die mittlere Tür zu öffnen, müßt Ihr mit der Telekineseformel den Stein hochheben, so daß er auf dem rechten Schalter landet. Nun geht Ihr auf den linken Schalter, so daß der Hund den mittleren berührt. Dadurch gelangt man in einen Raum, in dem sich ein Teleporter befindet. Betretet diesen jetzt. Sofort wenn Ihr wieder hinauskommt, betretet Ihr erneut den Teleporter, aus dem Ihr gerade ausgestiegen seid. Das müßt Ihr solange machen, bis Ihr zu Erwin gebeamt werdet. Er überreicht

Euch dann die Diamantenaugen.

In Assitopia muß man folgendes machen (vgl. Karte):

1. In A1 im Gefängnis alle Schalter nach unten drücken und die daraufhin erscheinenden Gegner besiegen. Danach erhält man das Laserschwert.

2. Stellt den Jungen, wenn Ihr auf der Oberfläche seid, ganz auf defensiv und geht mit dem Hund durch die Tür rechts oben. Nun müßt Ihr mit seinem Laser (höchste Stufe) die sich über den Durchgängen befindlichen Kugeln ab-



● Eingang zu unterirdischem Raum

--- unterirdischer Verbindungsgang

|| Verbindungsgang

Dirk Kruse HAMBURG

Playstation.....Saturn.....Nintendo 64.....SNES
für alle Konsolen auch Importspele vorhanden

Playstation			SNES		
Tekken 2	pal	99,-DM	Breath of Fire	pal	119,-DM
Formula1	pal	99,-DM	Donald in M.Mallard	pal	129,-DM
A-Train	pal	99,-DM	Donkey Kong 2	pal	129,-DM
Die Hard Trigoly	pal	89,-DM	Mario RPG	us	139,-DM
Umbau der PSX	pal	89,-DM	Yoshi's Island	pal	109,-DM

Saturn			Nintendo 64		
Alien Trigoly	pal	89,-DM	Grundgerät + Spiel	us	auf Anfrage
Command & Conquer	pal	99,-DM	Cruisin' USA	us	209,-DM
SATURN + Sega Rally	pal	489,-DM	Pilotwing's	jp	229,-DM

Playstation universal

475,-DM



Phone & Phaxe:
040 / 7397266

Bestellannahme
von 17-21 Uhr!

MAGIE

Entertainment Center

Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!

PC
CD-ROM

3DO

Nintendo

Saturn

Sony
Playstation

Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!

Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61
47198 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-21 Uhr

Steinbrinkstr. 255
46145 Oberhausen-Sterkrade
Öffnungszeiten:
Mo - Sa von 11-20 Uhr

2nd2none

Inh.: Greter/Stubenvoll
Heubacherstr. 44
73529 Schwäb.Gmünd

Fone: 07171-81515/Fax: 07171-81554

Sony Import

Crash Bandicoot (us)	115.-
Buster Bros (us)	115.-
Nhl Powerplay (us)	115.-
Die Hard Tril. (us)	115.-
Hexen (us)	115.-
Hyper Rally (jp)	139.-
SF Zero 2 (jp)	139.-
*PSX BOOT CHIP	70.-

Saturn Import

Alien Trilogy (us)	115.-
Dark Savior (us)	115.-
Die Hard Tril. (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Heart of Dark. (us)	115.-
Fighting Vipers (jp)	129.-
Sam. Show. 3 (jp)	129.-

Nintendo64

Neuheiten bitte
Telefonisch erfragen!!

Sony Pal

Formula One	109.-
Blam!Machinhead	99.-
Burning Road	89.-
Lomax Adventures	89.-
Resident Evil	99.-
Sampras Tennis	89.-
Silverload	89.-

Saturn Pal

Bubble Bobble	89.-
Decathlete	89.-
Destruction Derby	89.-
3 Dirty Dwarves	89.-
Nights	89.-
NHL Powerplay H.	89.-
Olympic Games	89.-

W A H N S I N N : MULTINORM PSX + RGB KABEL + ALIEN TRILOGY US =====> 599 DM !!

SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & GB AUS HONG KONG ERHÄTLICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START !!

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10 DM+3 DM NN Gebühr



GALERIE 1

schießen, damit der Junge zwischen den Kuppeln hin- und herlaufen kann.

3. Geht nach A2 und wechselt Euer Geld in Kreditkarten um. Damit spendiert Ihr erstmal dem Hund ein neues Halsband. Danach kauft Ihr Euch für die Bazooka einige Plasmabomben.

4. Geht nach B2 und speichert ab.

5. Begebt Euch danach Richtung C2 und schaltet die Lüftung ein.

6. Jetzt könnt Ihr in C1 durch die abgekühlten Heizungsrohre gehen und Euch den Lampenschirm holen.

7. In D3 müßt Ihr das Licht im Treibhaus ausschalten, das Licht im Lagerhaus anschalten und den Code eingeben, den Ihr in B2 von einem Wartungsroboter erhalten habt, um im Kontrollzentrum eine Lasersperre zu entfernen.

8. Geht nach D4, um Euch dort mit Gegenständen, Munition und dem Karmaring einzudecken.

9. Lauft wieder nach D3 und schaltet nochmal das Licht für das Treibhaus aus, aber dies-

mal nicht das Licht für den Lagerraum an.

10. Holt Euch im Verbindungsgang von C4 nach B4 die Titaniumweste.

11. Von B3 führt der Weg durch das Treibhaus nach A3. Unterwegs erhält man noch 30 Cyberbomben.

12. Nun wartet in A4 Professor Seltsam. Von ihm bekommt Ihr die Formel *Zauberperle*.

13. Im Raum vor dem Raumschiff findet Ihr den Neutronenspeer.

– Ladet Eure Waffen jetzt bis zur höchsten Stufe auf.

– Wenn Ihr den Orakelknochen besitzt, könnt Ihr zum Schach-



feld gehen. Dort erhaltet Ihr die Energieeinheit und bei einem alten Mann die Formeln *Kraftfeld* und *Unterbrechung*. Wenn Ihr den Orakelknochen nicht habt, dann besorgt Euch in Allelachema ein Amulett des Karon und tauscht es in Terrorfels gegen den Orakelknochen.

– Benutzt jetzt die Zauberperlenformel so oft, bis sie sich nicht mehr benutzen läßt. Wählt dann eine andere Formel.

– Geht danach zu Gallenstein und nehmt Euch die Formel *Explosion*, die in seinem Labor auf einem Tisch liegt (dann gibt es Nitro).

– In der Kiste daneben liegt die Atomaxt, die jetzt ebenfalls aufgeladen werden kann.

– Weiter geht's zum Dschungeldorf. Von dort lauft Ihr nach Süden zur Hütte von „Schlauer Bär“.

Dieser verabreicht Euch *Heilkraft*. – Fliegt zurück nach Assitopia und sprecht mit Prof. Seltsam. – Benutzt den Hebel am Monitor neben Seltsam. Der Händlermodus wird aktiviert. Jetzt kann man neue Rüstungsstücke kaufen. Es sind die besten Ausrüstungsstücke im Spiel. Der Elektrohelm wird übrigens nicht im Spieleberater erwähnt.

Begebt Euch nun nach A1. Bei den Maschinen lassen sich noch einige Zutaten finden.

– Aktiviert im Metallager die Maschine neben dem Teleporter.

– Die Ventilatoren besiegt

man, indem die Bomben dagegen geschleudert werden (mit einer Waffe draufhauen).

– Die Raptoren wird man am einfachsten mit einem aufgeladenen Speer los.

– Besiegt danach den Reinigungsroboter.

– Bei den Doppelgängern spielt Ihr am besten den Hund und gebt dem Jungen das Superschild.

– Lavarex besiegt Ihr genauso.

– Verwendet nach dem Sieg über Lavarex immer Superschild und Kosmokrast.

P.S: Jutta Wegner aus Langenhagen kennt außerdem noch einen Ort, an dem Ihr unendlich Zauberperlen einsacken könnt: Fliegt von Assitopia aus mit dem Raumgleiter nach Allelachema. Geht nach der Landung rechts oben in den „Stadtteil“, wo die sechs Steinstatuen stehen. Hinter der rechten oberen Statue an der Wand kann man bis zu 99 Zauberperlen aufnehmen. Dies klappt aber erst, nachdem Ihr bereits in Assitopia wart. Versucht Ihr Euer Glück schon vorher, z.B. mit dem Flattergleiter, dann ist bei 20 Perlen Schluß.

Sony Playstation/ Sega Saturn

D

Uli Schüler aus Hamburg hat sicher auch das ein oder andere Leben abgeben müssen, bevor er das richtige Timing herausfand. Damit es den vielen Nachspielern nicht ähnlich geht, veröffentlichen wir hier eine zeitsparende Wegbeschreibung durch Lauras Gespensterschloß, angereichert mit einer Übersichtskarte von Jörg Burkart aus Offenbach-Bieber.

Nachdem Ihr im Vorspann realisiert habt, daß sich Laura in einer „anderen“ Welt befindet, geht Ihr zunächst links aus dem Speisesaal hinaus, schaut in den Spiegel (1) und benutzt die Treppe nach oben. Geht geradeaus durch die Tür in den Raum, in dem sich die Kommode mit den numerier-



Die Königin hat zwar ein ernstes Problemchen, aber trotzdem bleibt auch hier der Humor nicht auf der Strecke



Das Werkzeug aus der ersten Kommode wird beim Bierfaß eingesetzt. Den Schlüssel für die Kommode links hat die zweite Leiche

ten Schubladen befindet. Erst die 4, dann die 2 öffnen; das Werkzeug (5) muß mitgenommen werden. Im selben Raum den Schlüssel (3) aus dem Kamin bergen (ohne die „Kombination“ für die Schubladen zu kennen, hätte man erst das Papier (2) aus der ersten Schublade hinunter zur Wasserschüssel (4) tragen müssen, um diese dann dort zu erfahren).

Jetzt geht es wieder hinunter in den Speisesaal. Mit dem Schlüssel aus dem Kamin läßt sich die Tür öffnen, die der Treppe gegenüberliegt (nicht die Eingangstür). Vom Raum mit der Leiche wendet Ihr Euch nach links und geht in den angrenzenden Raum. Erspielt an der Spielmaschine mit etwas Geduld die Zahl 78 und nehmt anschließend den Ring (8) aus der Kiste.

Jetzt geht's zurück zur Treppe und in den Raum mit dem Faß (6) (gegenüber des Spiegels). Das Werkzeug (5) aus der Schublade läßt sich am Bierfaß einsetzen. Die Stacheln in der Wand verschwinden daraufhin. Geht dann die Treppe hinunter und stellt Euch vor die Tür mit der 78. Steckt den Ring aus der Spielmaschine in die Tür und lauft weiter.

Nachdem die Kugel die Tür versperrt hat und die CD gewechselt worden ist, müßt Ihr zum Stuhl zwischen der Tür und dem Bett gehen. Stellt die Drehscheibe (10) so ein, daß der Hirsch genau vorne ist - das Bild (9) liefert dafür die Erklärung. Lauft dann gerade durch den anschließenden Raum hindurch und betretet den nächsten Raum durch die Euch gegenüberliegende Tür. Nun wird der Leiche der

Schlüssel entwendet. Geht zurück in den mit der Kugel versperrten Raum und öffnet den Schreibtisch (12) mit dem eben errungenen Schlüssel und nehmt das Buch heraus. Tragt das Buch in den mittleren Raum und stellt es dort ins Bücherregal (13) neben den Büsten. Ein Geheimgang führt über eine Treppe hinauf in den Raum mit dem Pult und der Kurbel (14). Dreht die Kurbel solange, bis die Tür mit dem Aufgang nach oben (f) erschienen ist.

Tip: Nach jeder Umdrehung einfach nachschauen, ob schon ein Ausgang erschienen ist, da sich der Turm nicht gleichmäßig dreht. Die Karte hilft außerdem, den Überblick zu bewahren.

Wenn Ihr den richtigen Aufgang gefunden habt, durch die

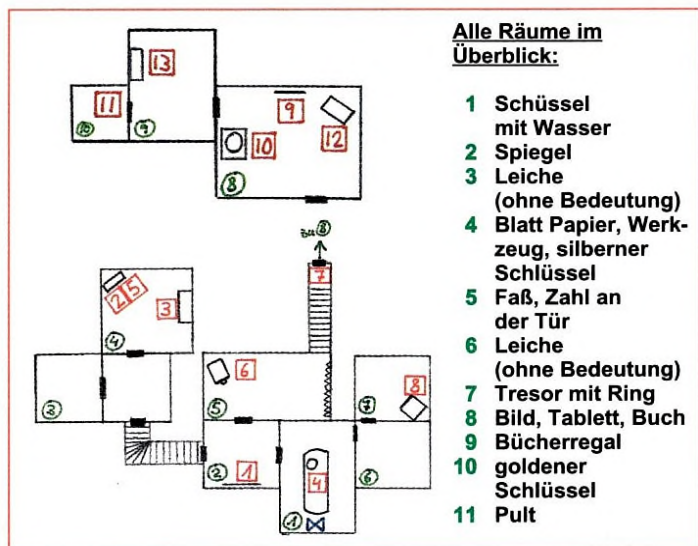
Luke ins Freie treten und an der Turmwand entlanggehen, bis Laura zwischen den beiden Statuen steht (vor dem Brunnen). Jetzt nach rechts wenden und auf dem Aquarius-Schalt-pult alle Knöpfe bis auf den braunen und tiefblauen drücken. Wendet Euch Sagittarius zu und drückt wieder alle Knöpfe, bis auf den braunen und dunkelblauen. Löst dann bei Aquarius wieder alle Knöpfe bis auf den türkisfarbenen, und bei Sagittarius alle, bis auf den grünen. Nun läuft das Wasser aus dem Brunnen. Schlüpf durch die Luke in den drehbaren Turm zurück und dreht solange, bis die Tür zum Raum mit der treibenden Kiste (d) erreicht ist. Nehmt die Pistole aus der Kiste an Euch und geht zurück in den Turm. Kurbelt weiter zum Raum mit

Diesen Ring müßt Ihr in die Tür mit der Nummer 78 stecken. Nur durch Drücken der richtigen Knöpfe könnt Ihr Euch die Pistole ergattern.



DUNKLE VORAHNUNG

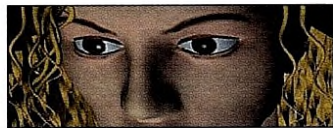




dem Fenster (g) und zertrümmert es mit der Pistole.

Achtung: Solltet Ihr beim vorigen Dreh-Spielchen aus Versehen in den Raum mit dem Ritter geraten sein, sind gute Reflexe gefragt, um der Grube wieder zu entfliehen (Normalerweise müßt Ihr nämlich den Ritter besiegen,

gedrückt werden müssen). Nachdem Laura an der Fassade hochgeklüffert ist, muß sie den langen Gang bis zum Ende durchgehen. Nachdem ihr mal wieder der Vater erschienen ist, muß man den Gang noch bis zur Mitte zurückgehen und sich zur Wand drehen. Das Rätsel mit den Zahnrädern stellt eine echte Geduldsprobe dar (der rote Punkt muß durch das Loch gucken). Danach könnt Ihr eine Glastreppe betreten, die nach oben führt und an deren Ende sich ein Bild befindet. Nach einer abermaligen Vision steht Laura plötzlich ihrem Vater gegenüber, der ihr nun die ganze Wahrheit erzählt. Zum Schluß verwandelt er sich dann wieder, worauf Ihr zu ihm gehen könnt oder schnell mit der Pistole reagieren müßt.



Mit Hilfe dieser Lösung könnt Ihr Euch den zeitintensiven Kampf mit dem Ritter auch schenken

um mit seinem Schwert die Tür öffnen zu können, hinter der sich das Fernrohr befindet. Durch das Fernrohr würdet Ihr dann wiederum erkennen, welche Knöpfe bei den Statuen



! Flinke Finger

Bei „Flinke Finger“ kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Joypad-Bewegungs-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher einfach irgendeinen Arzt (außer Dr. Wenzinger natürlich).

Sony Playstation/Sega Saturn Slam 'n Jam '96



Hier seht Ihr, wie wahrscheinlich ein Treffer beim Abwurf aus dieser Distanz ist

dann kurz das Spiel und drückt erneut **Start**. Jetzt erst ist der „Big Head Mode“ aktiviert.

Die beiden anderen Cheats funktionieren im Prinzip genauso, wie eben beschrieben. Werden Schrumpf-Spieler gewünscht, dann drückt Ihr lediglich bis zum Tip-Off statt L1 wiederholt die R1-Taste (bzw. die X-Taste auf dem Saturn-

SCOUTING REPORT										(Rank by League)	
SHOOTING - INSIDE		35%									
SHOOTING - OUTSIDE		15%									
DRIB		15%									
BALL HANDLING		15%									
DEFENSE		15%						OVERALL		1ST	
STARTERS											
F. 30		WAYNE LINDSEY		6'7"		70-45		70		60 70	
F. 42		DRIP WAINES		6'10"		64-70		68		68 68	
C. 33		K. ANDERSON		7'2"		73-95		97		88 98	
C. 3		DOUGLAS NEWTON		6'11"		73-57		89		82 70	
C. 32		MALIC JOHNSON		6'9"		93-95		97		86 98	
CONTINUE						QUIT GAME					
HOME - ALL-STARs											

Ab hier (der Screen oben ist gemeint) müßt Ihr bis zum Tip-Off schnell und wiederholt die L1-, bzw. L-Taste drücken, um den Spielern Wasserköpfe zu verpassen

Pad), und pausiert dann. Für die Einblendung einer Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige bei jedem Eurer Würfe (in Prozent) müßt Ihr die L1-Taste (beim Saturn ist es wieder die L-Taste) einfach nur bis zum Tip-Off gedrückt halten.

Super Nintendo

Kirby's Dream Course

Als wir die Import-Version von Nintendos famossem Kirby-Minigolf-Spiel in der Ausgabe 7/95 testeten, glaubte einfach niemand an eine offizielle Pal-Version. Deshalb erschien es uns bisher auch zu langweilig, den folgenden kleinen Trick zu veröffentlichen, der bereits vor über einem Jahr „erhältlich“ war (und bei der deutschen Version genauso funktioniert):

Wenn Ihr während einem Match Euren Spielernamen, bzw. dessen Symbol ändern wollt, dann müßt Ihr zu Beginn eines neuen Kurses erst mal den B-Knopf drücken, um in den Bildschirm mit den Namen

aller Teilnehmer zu wechseln. Hier wählt Ihr die Option „MEMBERS“ aus und geht mit dem Cursor auf den Spieler, dessen Namen neu gestaltet werden soll. Drückt jetzt L+R+A gleichzeitig, und schon findet Ihr Euch in Kirby's Künstleratelier, auch „NAME ENTRY“ genannt, wieder..

Mega Drive

Deep Space Nine

Früher gab es bei den Tips und Tricks noch die Unterrubrik „Kurz, aber knackig“. Die Levelanwahl zum jüngsten Trekkie-Game wäre damals ein klarer Fall für diese Abteilung gewesen:

Gebt einfach als Paßwort „DAVIDL“ ein, und schon erscheint ein Stage-/Level-Select-Menü.

Sega Saturn

The Need for Speed

Das hat Seltenheitswert: Sämtliche bisher irgendwo veröffentlichten Paßwörter zu *NFS* für die Playstation funktionieren auch bei der Saturn-Version, das Zauberpaßwort **TSYBNS** (siehe VG 7/96) eingeschlossen. Nach Eingabe dieses Paßworts könnt Ihr auch hier gleich die *Lost Vegas*-Strecke anwählen, den *Warrior* benutzen (L- und R-

Tasten bei der Wagenauswahl gedrückt halten) und im Rally Mode fahren (bei der Streckenwahl auch wieder die L- und R-Tasten gedrückt halten).

Sony Playstation

Magic Carpet



Potzblitz, alle Zaubersprüche sind auf einmal erhältlich!

Christian Baumer aus Nürnberg hat eine exquisite Levelanwahl für Euch aus dem Ärmel gezaubert. Dazu müßt Ihr im Optionsmenü bloß nacheinander folgende Tasten drücken: $\Delta \Delta \square \square \Delta \square$. Die erfreuliche Menüzeile mit den Levelnummern erscheint dann ganz unten im Bild. Doch damit nicht genug! Wenn das Spiel pausiert wird, kann man jetzt noch durch Drücken der Viereck-, Kreis- und Dreieck-Taste weiter beschummeln.

Δ = alle Zaubersprüche

\square = mehr Mana

\circ = Level geschafft

Sony Playstation

Int. Track & Field



Michael Schulteiß aus Stutensee-Staffort kam als Erster auf den Dreh, daß es doch doch viel angenehmer wäre, ohne die lästigen Anzeigen oben und unten im Bild in Konamilympialand herumzuturnen. Die beiden Screenshots weiter unten machen den Unterschied deutlich. Wer in Zukunft auch lieber im „Full-Screen-Modus“ spielen möchte, der braucht nur im Spiel Pause zu drücken und dann noch L2+R2+ \uparrow + Δ für



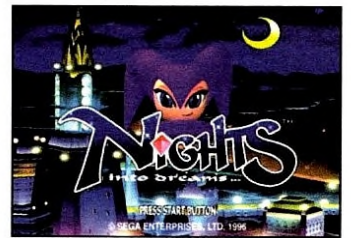
Wer freien Blick auf die Sportler haben möchte, der läßt die Anzeigenleisten verschwinden

die obere Menüleiste eingeben, bzw. L2+R2+ \downarrow +X, um die unteren Anzeigen verschwinden zu lassen.

Wer nach dem Konami-Logo zu schnell Start gedrückt hat, und gerne das Intro bewundert hätte, der kann statt zu resetten auch im Hauptmenü L2+R2+ \square drücken, dann startet das Filmchen nämlich nochmal.

Sega Saturn

Nights



Jörg Tittel aus B-Tervuren hat Segas superstarkes, topaktuelles 3D-Jump'n-Fly'n-Run schon mehrmals durchgezockt, inzwischen in allen Dreams die A-Note verliehen bekommen und auch bereits beide Wisemen (den von Claris und den von Elliot) besiegt. Ganz interessant, was der gute Jörgi dabei so alles entdeckt hat...

Obwohl auf der Verpackung steht, daß Nights nur für einen Spieler erschaffen wurde, haben die Programmierer doch einen Zweispielermodus integriert (ähnlich wie bei Mega

ÄRGER IN 3D





Nights ist der Saturn-Sommerhit schlechthin

Man 7, SNES). Man muß einfach mit Elliot bis ins dritte Level, „Stick Canyon“, spielen und dort den Boss REALA besiegen (läßt sich nur per



Rotationsattacke bewerkstelligen). Nun könnt Ihr sowohl im „Select Diary“, als auch über das Optionsmenü die Option „2P VS“ anwählen. Es handelt sich dabei um einen Split-Screen-Kampf in der Reala-Boßarena zwischen Nights (Player 1) und Reala (Player 2), für den Ihr logischerweise ein zweites Joypad benötigt (ein „normales“ Pad tut's aber auch).

Um während des Replays (nachdem man ein Level durchgespielt hat) die Statistiken verschwinden zu lassen X+Y+Z gleichzeitig drücken. Wenn man im normalen Spiel mit **Start** pausiert, kann man die Pause-Schrift auch mit X+Y+Z verschwinden lassen. Eine gegenteilige Auswirkung hat das Drücken der Kombination L+R+Y. Dadurch werden irgendwelche Koordinaten der Programmierer eingeblendet, die aber auf das weitere Spielgeschehen keinen Einfluß haben.



Der Beweis: In Nights versteckt sich wirklich ein kleiner Zweispielermodus



Elliot und Claris. In „Twin Seeds“ fliegt man übrigens nicht mehr mit Nights, sondern mit Elliot oder Claris selbst (!). Man kann allerdings nur noch die Turbo-Attacke benutzen, die volle Pad-Rotation löst keine Attacke mehr aus. In diesem Level müßt Ihr alle blauen Kugeln (20 pro

Etappe) so schnell wie möglich einsammeln bevor Ihr die „Ideyas“ befreit, sonst läuft die Zeit aus.

Um die Drehrichtung der Landkarte zu verändern, drückt Ihr einfach L oder R (je nach-

dem, in welche Richtung sich die Karte ursprünglich dreht). Um die Karte ganz anzuhalten, müßt Ihr L+R gleichzeitig drücken und dann wieder loslassen. Man kann auf der „eingefrorenen“ Dream-Karte immer noch zwischen den Courses herumschalten, und sich somit deren Verlauf genau einprägen.

Wenn das Spiel mit beiden Spielfiguren durchgespielt wurde und Wizeman besiegt ist (die Endsequenzen sind übrigens von der Reihenfolge des Durchspielens abhängig), erscheinen im „Nightmare“-



Menü (auf dem Option-Screen) zwei zusätzliche Optionen: „RANDOM ON“ (alles bleibt beim alten) und „RANDOM OFF“ (hier könnt Ihr auswählen, gegen welchen Boß – Wizeman ist nicht dabei – Ihr am Ende eines Levels kämpft; nun darf Elliot auch gegen die Claris-Bosse antreten und umgekehrt).

Nach jedem geschafften Level kann man die Soundeffekte und Musikstücke, die darin vorkamen, in der Soundtest-Option anwählen und anhören. Wenn Ihr das Spiel komplett durchgespielt habt, dürft Ihr in der „ETC“-Option auch eine Instrumentalversion des Endsequenzliedes „Dreams Dreams“ anklicken. Ergattert Ihr in jedem Dream-Level ein „A“, und besiegt anschließend die weisen Männer, dann erwartet Euch ein verbesserter Abspann-Song. Die gräßlichen Kinderstimmen werden hier durch zwei professionelle Sänger ersetzt.



Sega Saturn Congo

Patrick Fabri aus Spenge scheint das Sommerloch, genau wie vielen anderen Dauereinsendern auch, ziemlich Probleme zu bereiten. Immerhin hat er vor lauter Labyrinth nicht nur Wald gesehen, sondern zusätzlich noch einen Geheimraum im sechsten Level (6. Expeditionstag) gesichtet. Besagter Raum mit dem geheimen Eingang befindet sich im oberen rechten Teil der Karte. Im oberen mittleren Raum, in dem der Affenkopf liegt, ist an der nordöstlichen Seite ein Durchgang, der zu dem versteckten Raum führt. Dessen Tür ist jedoch verschlossen. Der Zugang zum Geheimraum erfolgt auch nicht über die Tür, da es für sie keinen Schlüssel gibt. Man gelangt nur durch einen versteckten Durchgang auf der linken Seite der Karte in diesen Raum. Der Durchgang befindet sich auf der äußeren linken Seite der Karte in einem rechteckigen Raum, in dem sechs rechteckige Steinplattformen sind. Der Geheimgang liegt auf der linken (westlichen) Seite des Raumes hinter der Wand. Um ihn betreten zu können, muß man auf die steinerne Plattform in der oberen linken (nordwestlichen) Ecke springen und gegen die obere (nördliche) Wand drücken. Jetzt schnell umdrehen und nur noch hineinlaufen. Der Geheimgang öffnet sich allerdings jedesmal bloß für einen Moment, daher muß alles sehr schnell gehen. Im eigentlichen Geheimraum gibt es neben vielen anderen Boni auch ein Extra-Continue zu holen.

Sony Playstation

X-Com - Enemy Unknown

Patrick Fabri aus Spenge tut kund, wie Ausrüstungsteile auch umsonst hergestellt werden können: Geht zuerst ins Produktionsmenü, wählt den zu produzierenden Gegenstand aus und klickt „OK“ an (ohne Techniker oder Mengen anzugeben). Das entsprechende Teil erscheint daraufhin in der Liste der noch herzustel-



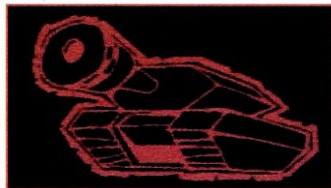
Durch einen Bug könnt Ihr viel Geld sparen

lenden Produkte. Jetzt klickt man es wieder an und setzt so viele Techniker wie möglich auf die Produktion von nur einem Teil an, woraufhin dieses ohne Geld- und Materialverbrauch hergestellt wird. Man kann also mit diesem Trick, der sich übrigens beliebig oft wiederholen läßt, umsonst Gegenstände produzieren und wieder verkaufen. Sehr einträglich sind „Fusion Tanks“ – sie machen Euch auf einen Schlag pro Stück um 950.000 Dollars reicher.

Sony Playstation

Shellshock

Vor zwei Ausgaben, als wir gerade die Levelwahl veröffentlicht hatten, munkelte man bei Core Design bereits etwas von einem Unbesiegbarkheits-Cheat, der auch in der Endversion enthalten sein sollte. Durch die tatkräftige Mithilfe von Sven Lang aus Bamberg konnte dieses Geheimnis nun gelüftet werden. Beginnt ein neues Spiel, und versucht so schnell wie möglich ein „Game Over“ zu produzieren. Ihr gelangt danach automatisch zum Hauptmenü zurück, wo Ihr jetzt diese Kombination eingibt: ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ → → Δ. Ab jetzt dürften feindliche Treffer kein Problem mehr darstellen.



Core Design gibt sich kumpelhaft (echt geile Grafittis, ey!)

Sony Playstation

Fade to Black

Mit unseren Cheats könnt Ihr im Pausemodus z.B. auch die Level anwählen

An dieser Stelle sollte eigentlich ein famoser Waffencheat für Capcoms hyperfamoses Adventure *Resident Evil* stehen, der sowohl im Usenet als auch in verschiedenen, Möchtegern-Fachmagazinen bereits die Runde machte. Einige abschreibefreudige Leser haben mir natürlich auch die ein oder andere Version dieses Cheats unterzubeln versucht. Funktioniert hat leider keine (laut Capcom höchstselbst soll es bei RE auch gar keine Cheat-Möglichkeiten geben, aber das heißt meist nicht viel) und daher bieten wir Euch als Ersatz ganz exklusiv einfach fünf supergeheime Cheats für EAs ebenso populäres Shooting-Adventure an (damit Ihr Euch bei uns nicht über funktionsunfähige Tricks schwarz ärgern müßt).

Damit die nachfolgenden Cheats funktionieren, müßt Ihr erst mal eine Art Cheat-Master-Paßwort eingeben:

□ Δ ○ × ○ Δ

Wenn Ihr nun weitere Cheats eingibt, dürft Ihr Euch nicht

wundern, daß keine Schriftzeile, wie z.B. „Cheat activated“ erscheint. Es ertönt lediglich ein spezieller Bestätigungssound.

Unbegrenzt Schutzschild:

□ ○ ○ □ Δ ×

Movie-Player:

□ × ○ Δ ○ ×

No-Die-Modus:

Δ × Δ Δ □ ○

Levelanwahl:

○ ○ Δ × □ □

Zu beachten: Im No-Die-Modus könnt Ihr zwar trotzdem sterben, verliert aber nie ein Leben. Solltet Ihr hier sterben, müßt Ihr kurz mit Conrad krie-



Im „No-Die-Modus“ lacht Ihr über so eine Situation bloß noch

JETZT WIRD ABGERECHNET

chen, bzw. Euch ducken, damit die Kollisionsabfrage wieder aktiviert wird. Sonst kann es z.B. passieren, daß sich manche Türen nicht mehr öffnen.

Um die Level nach Eingabe des letzten Paßworts auch beliebig betreten und wieder verlassen zu können, müßt Ihr während des Spiels in den Pausenmodus wechseln, den Cursor auf die Zeile „RESUME GAME“ setzen und dann mit Kreis-Taste die Levelnummer auswählen.

Sony Playstation

Motor Toon GP2

Florian Höch aus Stuttgart ist bereits hinter die wichtigsten Geheimnisse bei Namcos Schnuckel-Rennspiel gekommen. Seine Erkenntnisse wollen wir natürlich den anderen 100%igen Spiele-Freaks nicht vorenthalten.

Wenn man im *Championship Race* am Schluß der Meisterschaft punktemäßig an erster Stelle liegt, so bekommt man je nach Schwierigkeitsgrad folgende Belohnungen:

Normal: fünf neue Strecken (Snow Village, Night Island, Galaxy Coaster, Gulliver House 2, Heavenly Castle) und drei neue Fahrzeuge (Motorrad, Lokomotive, Rennwagen)

Hard: Submarine X (Schiffe versenken)

Professional: Tank Combat
Der absolute Knüller erwartet Euch allerdings im Expert-Modus. Waren die anderen Goodies ja ganz nett, so erwartet Euch, falls Ihr es tatsächlich schafft, mit MORTORTOON GRAND PRIX R ein Rennspiel im Rennspiel – komplett mit eigener Strecke, über die Ihr im Time Trial oder Free Run mit einem Stock Car oder F1-Rennwagen (!) heizen dürft.

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich unzählige Paßwortsammlungen über meinen Schreibtisch. Trotz der mühseligen Sortierarbeit jauchze ich vor Freude über jeden neuen Code, den Ihr mir bei diesem schönen Wetter zukommen laßt...

Super Nintendo

Mega Man X3



Capcom-Fan Nils Harders aus Oldenburg hat sich mächtig abgestrampelt und aus jedem Level das Maximum an Extras rausgeholt. Wenn Ihr also jeweils im Detail wissen wollt, was für Waffen, Hilfsmittel, etc. Mega Man bei den einzelnen Paßwörtern bereits mit sich führt, müßt Ihr eben einen Blick auf die Legende werfen – man will ja schließlich keinen Platz nicht vergeuden...

LEGENDE:

Herz = Herz-Container (2 Energiestriche mehr)

Sub-T = Energiekanister

N = Robot Ride Armor (Standard)

K = Killer Robot (wie Standard, nur stärker)

H = Hawk Robot (Standard + Schuß + Hover)

F = Frog Robot (für Unterwassereinsätze)

BH = Blast Hornet

BB = Blizzard Buffalo

GB = Gravity Beetle

TS = Toxic Seahorse

VC = Volt Catfish

CC = Crush Crawfish

TR = Tunnel Rhino

NT = Neon Tiger

Bit, Byte, Vile = Zwischengegner

Vor-Level geschafft;
Herz 4, Sub-T 3, Leg-Upgrade 1, F

8 6 2 7
2 2 3 7
4 3 4 8
5 3 1 6

TR geschafft; Herz 6, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, N, K, F

6 8 2 2
1 1 3 3
6 6 1 8
7 7 7 1

TR, VC geschafft; Herz 7, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, Head Radar-Item, N, K, H, F

8 5 2 2
4 3 3 7
6 3 1 8
7 3 1 6

TR, VC, GB geschafft; Herz 7, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, Head Radar-Item, N, K, H, F

4 1 4 4
2 3 8 5
6 2 3 8
3 3 6 6

TR, VC, GB, BH geschafft; Herz 8, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, Head Radar-Item, N, K, H, F

4 1 7 4
2 3 8 7
6 2 3 8
7 1 6 6

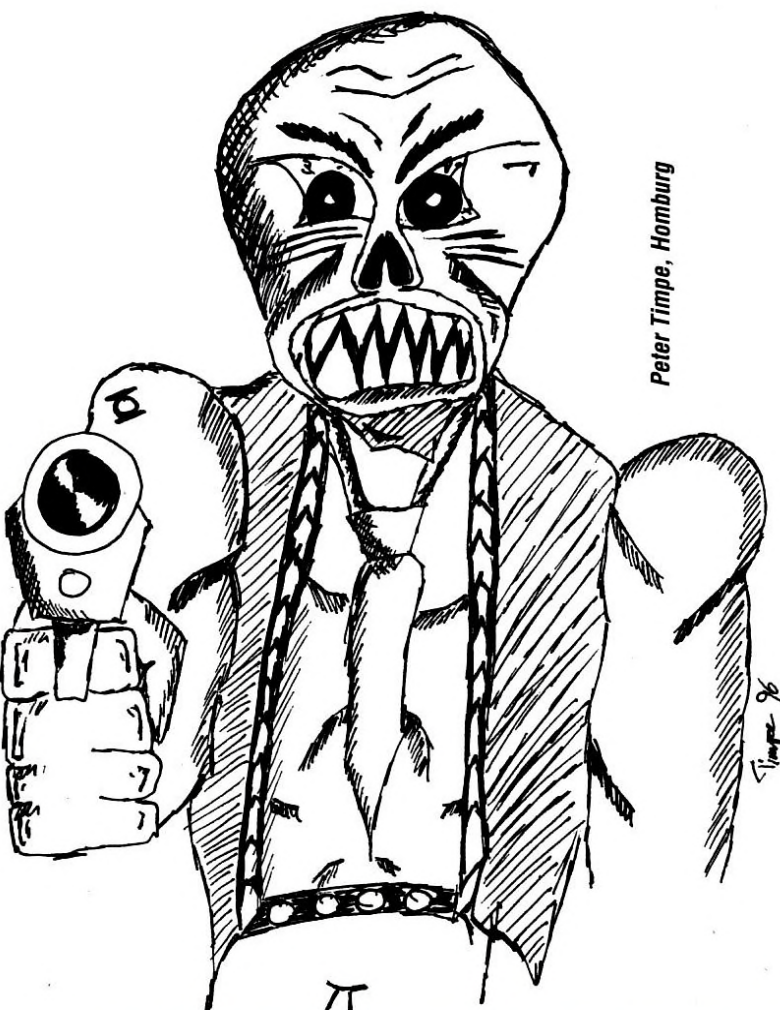
TR, VC, GB, BH, BB, Bit und Vile geschafft;

Herz 8, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, Head Radar-Item, N, K, H, F

6 1 6 4
4 3 5 5
6 3 1 2
3 1 1 8

TR, VC, GB, BH, BB, NT, Bit, Vile, Byte geschafft; Herz 8, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-Buster-Upgrade, Armor-Upgrade, Head Radar-Item, N, K, H, F

4 5 2 8
4 8 8 5
6 2 5 6
1 1 4 1



GALERIE 2



*In Japan ist
Mega Man
schon seit
Jahren auch
ein Fernseh-
Star*



6 1 6 4
4 3 5 7
6 3 7 2
3 1 1 8

TR, VC, GB, BH, BB, NT, CC,
Bit, Vile, Byte geschafft; Herz
8, Sub-T. 4, Leg-Upgrade 2, X-
Buster-Upgrade, Armor-Upg-
rade, Head Radar-Item, N, K,
H, F

8 2 6 7
1 1 5 3
6 7 7 2
3 8 7 7

TR, VC, GB, BH, BB, NT, CC,
TS, Bit, Vile, Byte geschafft;
Herz 8, Sub-T. 4, Leg-Upgrade
2, X-Buster-Upgrade, Armor-
Upgrade, Head Radar-Item, N,
K, H, F

Hier noch die Reihenfolge, in
der Ihr Euch die Gegner vor-
nehmen solltet:

1. TR - Mit Tornado Fang
kann man bröckelige Wände
durchbrechen und dadurch
viele versteckte Extras in den-
anderen Stages ergattern

2. VC - Mit Triad Thunder
könnt Ihr hängende Steine her-
unterholen und am Anfang des
CC-Levels eine Stelle im Boden
kaputtmachen (Hawk)

3. GB - Hier erhält man Gra-
vity Well (besonders effektiv
gegen BH)

4. BH - Hier gibt es die Para-
sitic Bomb. Besonders wirk-
ungsvoll gegen BB und TS
(aufladen!)

5. BB - Frost Shield

6. NT - Ray Splasher (gut
gegen Byte)

7. CC - Spinning Blade (bei
normalen Gegnern wirkungs-
voll)

8. TS - Acid Bomb

Mega Drive

Pete Sampras Tennis '96

Mark Grunwald aus Schöne-
beck/E. erspielte vermutlich
bereits in den letzten Winterfer-
rien (der Posteingangsstempel
läßt sich schon kaum mehr le-
sen) alle Paßwörter für die
World Tour im Einspielermo-
dus. Aber so ist das jedes Jahr
– im Winter geht viel ver-
schütt, und pünktlich zum
Sommerloch taucht dann alles
wieder auf.

S. Nimitz
2. Runde BCFCG
3. Runde BCFDF
4. Runde BCFFC
5. Runde BCFGB
6. Runde BCFHK
7. Runde BCFKG

D. Turnetti
2. Runde BBFCH
3. Runde BBFDD
4. Runde BBFFB
5. Runde BBFHJ
6. Runde BBFJG
7. Runde BBFKH

R. Potter
2. Runde BDFDG
3. Runde BDFJ
4. Runde BDFGK
5. Runde BDFHB
6. Runde BDFJD
7. Runde BDFKF

M. Guyennot
2. Runde BKFCG
3. Runde BKDFD
4. Runde BKFFC
5. Runde BKFCB
6. Runde BKFHK
7. Runde BKFKG

W. Tucker
2. Runde BHFCB
3. Runde BHFDDB
4. Runde BHFGF
5. Runde BHFHG
6. Runde BHFJJ
7. Runde BHFKK

M. Kurosawa
2. Runde BJFCH
3. Runde BJFDD
4. Runde BJFFB
5. Runde BJFGC
6. Runde BJFJG
7. Runde BJFKH

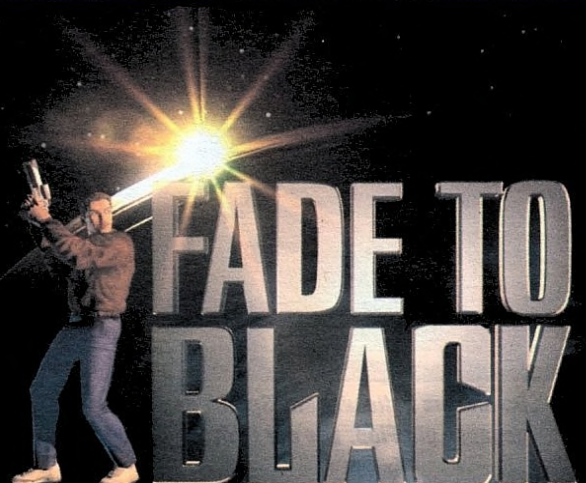


*Die Tennissimu-
lationen von
Codemasters
sind wirklich eine
Spezialität deren
Hauses. Auch die
Playstation-
Version spielt
sich mal wieder
phantastisch.*

Das 3D-Actionabenteuer

 **Delphine Software**
INTERNATIONAL

 **ELECTRONIC ARTS**



E. Delgado	
2. Runde	BGFCB
3. Runde	BGFFH
4. Runde	BGFGG
5. Runde	BGFHF
6. Runde	BGFJC
7. Runde	BGFKB

P. Sampras	
2. Runde	BFGCB
3. Runde	BFGDK
4. Runde	BGFFH
5. Runde	BFGGG
6. Runde	BGFHF
7. Runde	BFGJC

Mega Drive

Waterworld

Und auch die komplette Liste der MD-Paßwörter stammt direkt vom Erzeuger:

Atoll Serina	CXRKGTBHK
Atoll Merylla	GFTKKTWTF
Atoll Carona	CLLKXTRDD
Atoll Terana	LGDKTTKML
Atoll Alina	GCXGRTBWH
Atoll Hala	LBGGMTTPM
Atoll Carala	ZLLGFTCZD
Atoll Sala	LFDGHTQGL
Atoll Azura	RTWGZTBFC
Atoll Kora	MCHTWTRWX

Super Nintendo

Waterworld

Laguna, der deutsche Vertriebspartner von Ocean, den Herstellern des Spiels, schmeißt mit Paßwörtern um sich:

Atoll 1:	HQSVP
Atoll 2:	HKFBM
Atoll 3:	QJWLX
Atoll 4:	YTWKN
Atoll 5:	QKSVC
Atoll 6:	QHHJS
Atoll 7:	WWKJQ



Im diesem Falle war das Spiel genauso ein Flop, wie der Film

Super Nintendo

Deep Space Nine

Um das Interesse an ihrer auslaufenden 16 Bit-Hardware hochzuhalten, hat Playmates mal eben so auf die Schnelle alle Mission-Codes spendiert.



Mission 1	NUHHOM
Mission 2	SEPLOS
Mission 3	YOSMIS
Mission 4	VANDAQ
Mission 5	BIQPUM
Mission 6	DISYIB
Mission 7	NUDJIB
Mission 8	VESDUJ
Mission 9	YOTHOM
Abspann	QUVMOH

Super Nintendo

Frantic Flea

Ein Spiel voller Ungeziefer, aber auch reich an Paßwörtern:



Level 1-1	CLQCK
Level 1-2	ZMTHT
Level 1-3	GPPQW
Level 2-1	DJXCT
Level 2-2	WLCSN
Level 2-3	RLHQZ
Level 3-1	JMGVB
Level 3-2	NRWPC
Level 3-3	MDWQL
Level 4-1	MJDSX
Level 4-2	HFLNT
Level 4-3	SPQNG
Level 5-1	DTNZZ
Level 5-2	KQRXH
Level 5-3	JBVMF
Level 6-1	VSNXD
Level 6-2	GRXBS
Level 6-3	WNHJP



Nach Eingabe des Paßworts „QUVMOH“ könnt Ihr Euch ziemlich bald genüßlich zurücklehnen und den Abspann über Euch ergehen lassen

Sony Playstation

Top Gun

Der werte Top-Gun-Spezialist aus 97469 Gochsheim (laut Poststempel ein „ehemals freies Reichsdorf“), dessen Codes praktischerweise sowohl bei der US- als auch bei unserer Pal-Version gut funktionierten, hat zwar ein glückliches Händchen mit Zahlen bewiesen (die Bankverbindung lag ebenso bei), nur leider fehlten der Name und die Adresse. Bitte melde Dich (schluchz)!



Dejavu in eigener Sache (unser Chäff hat nämlich gedient)

Miramar

Level 1	63631
Level 2	78172
Level 3	69790
Level 4	82282
Level 5	31890

Cuba

Level 1	54282
Level 2	60880
Level 3	83272
Level 4	32880
Level 5	55272
Level 6	88282
Level 7	42624

Korea

Level 1	50382
Level 2	14624
Level 3	05252
Level 4	28634
Level 5	76252
Level 6	99634
Level 7	80362
Level 8	04744
Level 9	52362
Level 10	75744

Libya

Level 1	81352
Level 2	05734
Level 3	53352
Level 4	76734
Level 5	44544
Level 6	08885
Level 7	16544
Level 8	79885



Sega Saturn

Earthworm Jim 2

Anton „Air“ Schreiber und Basti Schwanbeck aus Bad Salzdetfurth haben bereits alle Paßwörter der noch kunterbunteren 32-Bit-EWJ-Version herausgefunden. Hier sind sie:

Level 2**Level 3****Level 4****Level 5****Level 6****Level 7****Level 8****Level 9****Level 10****Level 11****Level 12**

Es ist nicht mehr weit bis zum Wiedersehen mit der Prinzessin

Super Nintendo**Pocky & Rocky 2**

Ts, Ts, im Sommerloch muß man manchmal sogar auf eigene Codes zurückgreifen. Hier mal zur Abwechslung von uns selbst erspielte Paßwörter.

Stage 3	V3BX
Stage 4	F87N
Stage 5	S2YP
Stage 6	6DZ4
Stage 7	TR5C
Stage 8	GZLR
Stage 9	5K0Q



René Eggers, Berlin

GALERIE 3

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch!“ Wie recht sie doch alle haben, hier isses:

Guten Einkauf (Bye-Bye, Babe)

Der früher allgegenwärtige Ilvesheimer Cheat-Fuchs Stefan Hartmann zieht seinen Hut. Im letzten Brief (vier engbeschriebene Seiten ohne einen einzigen Tip) gab er offiziell den Wechsel zur Konkurrenzrubrik von Onkel Jan bekannt. Zitat: „Ich bin alt geworden (18 Jahre um genau zu sein, Anm. d. Redaktion) und die Konkurrenz immer jünger und schneller „...gegen Internet und sonstigen neumodischen Kram kann ich halt nicht mithalten. Der Meister zieht seinen Hut.“ Traurig, traurig, aber so kann's gehen, Kinners! In der Tat werden die meisten neueren Tips nur noch per Netsurfing oder mit Diskmonitor-Programmen „herausgefunden“. Das ist einfach die Realität, vor der auch wir uns nicht verschließen können. Die Veröffentlichung von Tips unter Eurem Namen (von Komplettlösungen mal abgesehen) kommt so in den meisten Fällen einem Wettbewerb gleich, wessen Brief als erster in München eintrifft. Trittbrettfahrer, die „ihre“ Tips dann nicht mal selber ausprobieren, werden aber nach wie vor gradenlos aussortiert. Einsender von Tips zu „Syndicate Wars“ machen es mir da übrigens relativ einfach: Das Spiel ist bisher noch nirgendwo auf der Welt erschienen...

**Sony Playstation**

3-D Lemmings	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Agile Warrior F-IIIIX	89,95
Alien Trilogy	84,95
Chessmaster 3-D	92,95
Crash Bandicoot	V.mö.
Darkstalkers	89,95
Deadly Skies	89,95
Destruction Derby	89,95
Die Hard Trilogy	V.mö.
Discworld	89,95
Earthworm Jim 2	89,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	79,95
FIFA Soccer '96	79,95
Floating Runner	V.mö.
Formel 1	V.mö.
Heart of Darkness	V.mö.
Hi-Octane	79,95
Impact Racing	89,95
Johnny Bazzookatone	82,95
Jumping Flash 2	V.mö.
Magic Carpet	79,95
NBA Live '96	79,95
Need for Speed	79,95
Olympic Games	79,95
Olympic Soccer	79,95
Panzer General	92,95
PGA Tour Golf '96	79,95
PO'ed	86,95
Powerplay Hockey	79,95
Pro Pinball - The Web	94,95
Psychic Detective	79,95
Raven Project	92,95
Rebel Assault 2	V.mö.
Resident Evil	89,95
Return Fire	86,95
Ridge Racer Revolution	89,95
Road Rash	79,95
Sampras Extreme	
Tennis	89,95
Shellshock	89,95
Shockwave Assault	79,95
Space Hulk	79,95
Streetfighter Alpha	89,95
Striker '96	89,95
Syndicate Wars *	79,95
Tekken 2	V.mö.
Theme Park	79,95
Thunderhawk 2	89,95
Tilt!	79,95
Time Commando	79,95
Toshinden 2	89,95
Total NBA '96	89,95
Track & Field	89,95
Viewpoint	79,95
Warhammer	92,95
Wing Commander 3	89,95
Worms	89,95

(Alles deutsche PAL-Versionen!)

V.mö. = Vorbestellung möglich

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM).

02871-183088

Echtzeit?

Vor einigen Tagen habe ich mir Total NBA '96 für meine Playstation gekauft und habe jetzt folgende Frage: Warum sind einige Superstars wie Michael Jordan, Charles Barkley und Chaquille O'Neal nicht vertreten? Schließlich gehören sie ja auch zur NBA.

Was genau ist der Unterschied zwischen Rendergrafik und Polygon-Grafik?

Was bedeutet "In Echtzeit berechnet"?

Beat Schindelholz, Langnau CH

Wie's aussieht, haben die Superstars wohl Verträge, die ihre Verwendung in einem Sony-Spiel ausschließen. Charles Barkley hat einen Deal mit Accolade laufen, Chaquille O'Neal und Micheal Jordan sind mindestens durch Verträge mit Electronic Arts gebunden. Jordan hat sogar noch einen Filmvertrag mit den Warner-Bros.-Studios.

Im Prinzip sind Render- und Polygongrafik ein und dasselbe. Allerdings versteht man landläufig unter Rendergrafik eher vorberechnete Bilder. Man hat quasi ein Objekt aus Polygonen (Drei- oder Vierecke), überzieht diese mit einer Oberfläche (Textur) und läßt sich das naturgetreue Aussehen berechnen – "rendern" eben. Diese Berechnungen sind komplex und aufwendig. Nur Konsolen mit sehr hoher Rechenleistung sind schnell genug, solche Bilder in der selben Geschwindigkeit zu berechnen, in der sie auch dargestellt werden sollen. Das bezeichnet man dann als "in Echtzeit". Wenn Du den Vorspann eines CD-Spiels mit der eigentlichen Grafik im Spiel vergleichst, hast Du den Unterschied zwischen Render- und Polygongrafik, wie ihn die meisten Leute definieren würden. Wenn die Kisten schnell genug wären, eine Grafik wie im Vorspann in Echtzeit zu berechnen wäre schnell klar, warum der Unterschied zwischen Render- und Polygongrafik eigentlich nicht vorhanden ist.

Nintendo 64

Wird überhaupt eine deutsche PAL-Version der Konsole erscheinen, oder wird einfach nur die japanische bzw. die amerikanische Version nach Deutschland importiert werden? Würde dies die Sache für den deutschen Kunden nicht sehr komplizieren? Wenn ja, in welchem Sinne? Ich habe ge-



lesen, daß in der Verpackung nur die Konsole, ein Joypad und das Netzteil, allerdings kein Video- oder RGB-Kabel enthalten sein wird. Dies wurde damit begründet, daß Nintendo davon ausgeht, daß jeder N64-Käufer bereits ein Super Nintendo besitzt und dessen Kabel für das N64 weiter verwenden kann. Was wäre denn dann mit den Leuten, die kein Super Nintendo besitzen? Würden diese leer ausgehen, da sie das Nintendo 64 dann ja nicht an den Fernseher anschließen könnten, oder wird es doch die Möglichkeit geben, das Kabel einzeln nachzukaufen? Wird das Nintendo 64 einen brandneuen Fernseher benötigen, oder wird auch schon ein älterer Farbfernseher ausreichen?

Sven Hellman, Krefeld-Opium

Eine PAL-Version des Nintendo 64 wird es auf jeden Fall geben. Bei allen anderen Länderversionen würden mit heimischen Fernsehern nämlich Probleme bei der Bildwiedergabe über S-VHS und Normal-Video auftreten (Bild schwarz-weiß). Außerdem kann ich mir nicht vorstellen, daß Nintendo darauf verzichtet, der europäi-

schen Version einen RGB-Anschluß zu spendieren (den die japanische Version ja nicht hat). In Frankreich ist RGB beispielsweise sehr weit verbreitet und Nintendo möchte ja die Kunden mit SECAM-Fernsehern auch bedienen. Zumindest das Chinch-Kabel für das einfache Videosignal ist bestimmt im PAL-Standard-Set enthalten. Allerdings weiß im

Saturn Online

Ich habe gehört, daß Sega für den Saturn ein Internet-Kit anbieten will. Wie soll denn das funktionieren? Kriegt dann der Saturn so'ne kleine Satellitenschüssel aufgesetzt oder was? Wie und wohin kann man sich denn dann Daten aus dem Netz "downloaden"?

Ben Fritsch, Schweinfurt

Hab' ich's mir doch gedacht:

Das Nintendo 64 ist gerade einmal in Japan zu haben und schon löchert Ihr mich mit Fragen über die deutsche Version. Im Moment gibt's wirklich noch keine verbindlichen Informationen über Kompatibilität und solches Zeug.

Moment noch nicht einmal Nintendo Deutschland, welchen Modifikationen das Nintendo 64 für den Deutschlandstart unterzogen wird. Im Moment sieht's so aus: Über den Import sind japanische Geräte verfügbar, die allerdings für die Verwendung an nicht NTSC-tauglichen Fernsehern umgebaut werden müssen. Das RGB-Signal liegt nämlich bei der japanischen Version nicht am Videoausgang an. Das Signal wird beim Umbau an den Ausgang gelegt und ein Colour-Booster wird für die Signalanpassung und den Schutz des Videobausteins eingebaut. Zudem liegt dem Nintendo 64 ein 110-Volt-Netzteil bei. Dieses ist angeblich für die Länderkennung zuständig. Das hieße, daß die Konsole selbst weltweit baugleich sein könnte. Wenn das Netzteil aber nicht zum Modul paßt, ginge überhaupt nichts. Wie das jetzt mit den Plänen bezüglich separatem Verkauf von PAL-Netzteilen (230 Volt / 50 Hz) aussieht, weiß auch noch niemand. Bis da Näheres bekannt ist, werdet Ihr Euch mit Spannungswandler-Trafos von 230 auf 110 Volt behelfen müssen.

Im Prinzip besteht der Kit aus einem Modem-Modul, das Ihr in die Telefonsteckdose einsteckt und vermutlich einer Programm-CD. Dazu sind eine Tastatur, ein Diskettenlaufwerk und sogar eine Festplatte geplant. Hier sichert Ihr die Downloads. Wie das jetzt genau mit dem Account abläuft, was der ganze Spaß kostet und wie sich's mit dem Saturn im WorldWideWeb surfen läßt, erfahrt Ihr in unseren Internet-Special in einer der nächsten Ausgaben (wie's derzeit aussieht, schon in der VIDEO GAMES 10/96).

x-mal schneller

In der Ausgabe 5 schreibt Ihr, daß selbst ein wirklich schneller PC für eine einzige Animationsphase von einem Turok-Monster Minuten bräuchte. Könnt Ihr mir das bitte genauer erklären, denn es hört sich so an, als wäre das N64 x-mal schneller, als ein PC. Wenn die Playstation mit 20 MHz soviel leistet, wie ein Pentium mit 100 MHz, kann man dann sagen, daß das N64 mit über 90 MHz so fähig ist wie es ein PC mit 450 MHz wäre.

Carsten Stahmer, Wuppertal

Jungejunge, wenn Ihr mal das Rechnen anfangt... Man kann Konsolen nicht direkt mit PCs vergleichen. Spielekonsolen sind von ihrer ganzen Struktur her speziell für Grafik und Sound gebaut. Die Idee, die hinter der Entwicklung des Systems "PC" stand, ist da eine ganz andere. Da geht es um schnelle Datenverarbeitung der trockensten Sorte. Schaut Euch doch mal ein modernes PC-Spiel an: Da werden 64MBit Speicher verlangt, wirklich schnelle Grafik gibt's aber nur mit 320 mal 200 Bildpunkten bei 256 Farben. Sicher wird sich das mit der Verbreitung von Beschleuniger-Grafikkarten ändern, aber bisher ist auch ein ungetunter Pentium noch auf dem Stand eines Super Nintendos, wenn's nur um die Grafik-Ausgabe geht. Bei Konsolen wird alles Überflüssige weggelassen und für Grafik und Sound eben etwas mehr investiert. So entsteht dann ein System, das speziell in der grafischen Leistungsfähigkeit weiter ist als ein PC. Rechenexempel, wie Du sie anführst, sind irreführend, weil bei Konsolen wie bei PCs eben noch eine Menge mehr einzu- beziehen ist als nur der Hauptprozessor. Was hilft's denn, wenn man eine CPU mit 100 MHz tritt, die Grafikausgabe aber nicht hinterherkommt und dem Prozessor andauernd "Wait States" funkt? So etwas ist bei Konsolen weit seltener als bei PCs, weil Grafik ja die Hauptaufgabe des Systems ist.

Ruckeln, kein Stottern, keine Abstürze. Selbst nach 18 Stunden Dauerspiel gab's keine Ausfallerscheinungen. Ich kann allen Lesern nur empfehlen: "Habt Ihr Probleme mit FMV und Sound, Kiste umdrehen und dem Dauerdaddeln steht nichts mehr im Wege."

Frank Kunzmann, Itzehoe

Man kann die Playstation übrigens auch zur besseren Belüftung hochkant stellen (mit dem Reset-Knopf-Seite nach oben). Am besten bastelt man sich einen Ständer aus 'nem kleinen Karton oder so, damit die Konsole nicht umkippen kann. Jaja, ich weiß, sieht doof aus, aber es wirkt.

Cinevision

Ich möchte gerne meine Playstation an meinen Großbildprojektor ITT Cinevision anschließen. Ich habe die Konsole mit einem Scart-Adapter an den 6-Pol-DIN-Stecker des Fernsehers angeschlossen, bekomme aber weder Bild noch Ton. Kann es sein, daß die Stecker anders gepolt sind? Thomas Ortmeier, Wiesbaden

Möglicherweise sind die Stecker anders belegt. Wenn Du ein RGB-Kabel für die Playstation hast, wäre ein Adapter von Scart-Kupplung auf den sechspoligen Stecker die sauberste Lösung. Welches Süppchen ITT da gekocht hat, weiß ich leider nicht. Wegen der Belegung oder der Anfertigung des Adapters wendest Du Dich am besten an die nächste Fernsehwerkstatt. Die können anhand der Schaltungsunterlagen herausfinden, wie die Sechs-Pol-Stecker bei ITT belegt ist.

Playstation-Flip

Der Player's Order Club hat ja geschrieben, daß man die Symptome des Wärmefehlers durch Umdrehen der Playstation unterbinden kann. Das ist absolut zutreffend. Ich habe zwei Playstations und bei beiden ist das Problem des Stotterns und der Abstürze aufgetreten. Nach diversen Versuchen, das Ruckeln zu unterdrücken (Kältespray, Isopropylalkohol) habe ich einfach den oben genannten Trick ausprobiert und siehe da: Kein



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

UNTERSCHÄTZE NIEMALS DIE POWER VON...

dynatex

NEUE TEL.-NR. 0231/5575000
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY! SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation

3 DO MS-DOS CD-ROM MEGA DRIVE

Umbauten, Manga's und Magazine

SATURN ODER PLAYSTATION = 399,- DM

SPIELHALLENLUFT IM HAUSE DYNATEX!

Ab sofort könnt Ihr an zwei Top-Automaten um die Wette zocken. Ihr habt die Wahl zwischen DAYTONA USA und dem brandneuen GUNBLADE NEW YORK. Schaut 'rein bei uns - dann es lohnt sich!

DYNATEX · LADEN DORTMUND · Brückstr. 42-44 · 44135 Dortmund
LADEN ORAL ESSEN · Rüttenscheider Str. 59 · 45130 Essen · Tel. 0201/796652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
ländler sind willkommen Fax: 0231/55750029

Funtronixx Neo - Geo Restposten

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		
Playstation	399,00	Sony PSX Umbau 120,00
Track and Field	104,90	50/60 Hz
Warhawk	89,90	
Resident Evil us	119,90	Nes Umbau 50/60Hz 89,90
Gunship	102,90	
Krazy Ivan	94,90	
SATURN		
Sega Rally	129,90	
Thunderhawk 2	99,90	
Nights	159,90	
Need for Speed	109,90	

AN- UND VERKAUF
von gebrauchten
Spielen und Konsolen.
Weitere Angebote und Preise auf
Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Straße 101
Tel. & Fax 0561/12477
Mo-Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30

Telefon: (02622)83517

Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid? Dann haben wir die Lösung für Sie!!! Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	159,99 DM
7-fach Umschalter	249,99 DM
Audio Kabel 2,5m	7,99 DM

Umbau, Tuning

N64 RGB Umbau+Booster	99,99 DM
(TOP Bildqualität)+Hifi	
Sony Umbau für Importspiele	129,99 DM
Kein lästiger CD Tausch mehr!!	
Saturn Umbau jpl/engl/dt/50/60	99,99 DM
SNES 50/60Hz+Port vergrößern	99,99 DM
SMD 50/60Hz, jap/engl Umbau	75,75 DM
NeoGeo+Cd Samurai+Schweiß	99,99DM
Neo Geo,Jaguar 50/60 Hz Umbau	75,75 DM
Japan Umbau USA PC-Engine	99,99 DM

N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM
Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM
SNES RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
Neo Geo, CD RGB Stereo 49,99 DM
Mega Drive 1,2,3,2X RGB Stereo 45,99 DM
Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

Angebot des Monats:
3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99DM

NEU: 32X, NeoCD, Saturn, Sony...
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Hit Counter

Wenn Ihr Bilder von japanischen Spielen (insbesondere Rollenspiele) zeigt, ist mir aufgefallen, daß neben den japanischen Schriftzeichen auch englische Sprache verwendet wird. Heißt das, daß Japaner zwei Sprachen beherrschen müssen, um solche Spiele zu spielen? Woher weiß eine Konsole bei einem Ballerspiel, daß der Endgegner mit exakt 3000 Maschinengewehr-schüssen, aber ebenso mit 15 Raketen oder sechs Granaten zu besiegen ist? Wird das wie in Rollenspielen mit Hitpoints abgerechnet?

Roger von Rüden, Dortmund

Englisch ist Weltsprache und wird auch an japanischen Schule gelehrt. Meistens beschränkt sich die englische Sprache in japanischen Spielen auf Menüs und andere einfache Anwendungen. Das Schulenglisch der meisten Japaner reicht also für Rollenspiele allemal (ist ja bei uns nicht anders). In Sachen Hitpoints hast Du recht. Jeder Gegner hat seine Hitpoints und bei Beschuß wird eben 'runtergezählt. Die verwendeten Waffen ziehen dann pro Treffer eben mehr oder weniger viele Punkte ab.

Ausgehört

Mich würde es doch einmal brennend interessieren, was man als Redakteur so den ganzen Tag macht. Wie sieht denn der vielgerühmte "Redaktionsalltag" aus? Als Leser kann man meist nur die kurzen Anmerkungen in den Zwischenzeilen und die Sprüche auf der "So bewerten wir"-Seite deuten.

Franklin Gearst, Kassel

Es geht bei uns bestimmt normaler zu, als man sich das so als Leser vorstellt. Beobachten wir doch einmal den Tagesrhythmus des männlichen Videospielerredakteurs. In der Früh um neun legen wir uns auf die Lauer und harren der Dinge, die da kommen mögen.

Innerhalb der nächsten Stunde versammelt sich zumeist das vollständige Rudel im Büro. Alle außer dem Leittier schleichen sich in kurzen Abständen immer wieder zur nie versiegenden Kaffeequelle (mag das Leittier nicht). Währenddessen wird die elektronische Post durchgesehen. Der typische Redakteur regt sich dabei auf, verliert so die morgendliche Lethargie und verarbeitet die

wird dann viel herumtelefoniert und Testmustern nachgestellt. Die Pendelphase zwischen Layout und Telefon dauert meist bis etwa 13 Uhr. "Gyros, Tengelmann oder Brat huhn?" und ähnliches unzusammenhängendes Gebrummel ist dann zu vernehmen. Die Nahrungsaufnahme erledigt der Redakteur meist im Stehen, wobei gerade nach dem Eintreffen hitverdächtiger

sich die Redakteure gelegentlich auch ernsthaft verletzen. Das stärkste Tier besetzt dann zumeist den besten Monitor und die wichtigste Konsole, während der Rest des Rudels ehrfürchtig drumherumsteht und dem Leittier Bewunderung zuheuchelt. Es wird gespielt, Bilder gemacht und über die aktuellen Titel diskutiert. Andere Rudelmitglieder findet man inzwischen scheinbar gedan-



Gute Tag, liebe Gemeinde.

Auf vielfachen Wunsch läßt die

Redaktion diesmal kurz die Hüllen fallen.

Die Folgen des Leserforums 7/96 lauten:

Durch mehrheitliche Abstimmung wird

das Projekt „Leser helfen Lesern“ mit sofortiger Wirkung gestrichen.

Folgen des letzten Abends (öfters Dauerzocken bis zur Morgendämmerung, hat dann Sekundenschlaf während wichtiger Gespräche und das Aufschlagen des Kopfes auf der Tastatur zufolge – siehe auch "Tet-Syndrom"). Dann haben meistens die Weibchen vom Layout-Rudel auch gewittert, daß Redakteure in der Nähe sind und das Haustelefon läutet Sturm. "Kannst Du mal rüberschauen?" ist vormittags die Standardfrage. Nebenher (wenn's gerade nicht klingelt)

Spiele der Testraum öfters einer Imbißbude ähnelt. Gegen 14 Uhr kommt dann die Paketpost. Das ganze Rudel fällt über den Postboten her, der komischerweise nach einigen Lieferungen in die Redaktion im Innendienst verschwindet, sich versetzen läßt oder früh in Rente geht. Daraufhin zeugt eine Spur aus Verpackungsmaterial vom Sekretariat zum Spielzimmer vom täglichen Ansturm auf die Konsolen. Hier finden erbitterte Positionskämpfe statt, bei denen

kenverloren vor einem PC. Doch der Schein trügt. Der "Schreibende Redakteur" befindet sich in einer Phase höchster Konzentration und sollte beim Schreiben von Texten keinesfalls angesprochen werden, da er zu übersteigerten Abwehrreaktionen neigt. Während dieser Phase steigt der Kaffee- und Zigarettenkonsum drastisch. In unregelmäßigen Abständen kann man nachmittags erschöpft wirkende Redakteure beobachten, die der Chefin vom Dienst unter Entgegennahme schriller Hinweise auf irgendwelche Termine Textmappen opfern. Je nach Zeitpunkt in der Redaktionsphase kann dieses Verhalten bis in die späten Nachtstunden andauern. Danach verschwinden die Redakteure einer nach dem anderen und machen sich auf den Weg zu ihren Behausungen, die teils mehrere Tagesmärsche entfernt liegen. Über die Fortplanungsgewohnheiten und das Nachtleben des Redakteurs berichten wir dann in unserer 24-bändigen Sonderausgabe "Kleiner Leitfaden zur Pflege und Haltung von Videospielerredakteuren".

FORUM

Wie wir oben gesehen haben, ist der Kunde längst nicht überall König. Wir als Mitarbeiter des führenden Videospielmagazins werden natürlich meist bevorzugt behandelt und können deshalb schlecht abschätzen, wie mit dem normalen Kunden umgesprungen wird. **Schildert uns doch einmal Eure Erfahrungen mit Herstellern und Händlern. Wie werdet Ihr behan-**

delt? Wie wichtig ist Kundenfreundlichkeit für Euch?

Wir wollen jetzt nicht nur Negatives hören, wenn Ihr mit Eurem Stammhändler zufrieden seid, schreibt und erklärt uns auch, warum Ihr Euch gerade bei diesem Händler so wohlfühlt. Um's gleich vorwegzunehmen: Uns interessiert zwar der Name des Händlers, er wird jedoch bei der Veröffentlichung des Briefes weggelassen.

Identisch

Warum sind die Bilder in Eurem Magazin mit denen in anderen Heften ab und zu identisch?
Bob Röttger, Hamburg

Das ist schnell erklärt: Es gibt nicht allzu viele Quellen, die man wegen Bildern und Informationen zu kommenden Videospielen anzapfen kann. Wenn Hersteller Bilder von neuen Spielen rausrücken, dann sind sie meist so fair und schicken jedem Heft etwa zeitgleich denselben Satz Dias oder Disketten. Das Gleiche gilt auch für das Internet. Wenn ein Hersteller auf seiner Homepage neue Bilder zeigt, kann jeder darauf zugreifen. Da alle Magazine etwa dieselben Interessen haben, was gefagte Spiele angeht, kann es da schon vorkommen, daß die selben Informationen und Bilder in mehreren Heften auftauchen (siehe auch unser Editorial in dieser Ausgabe).

Spezialbehandlung

...nachdem ich dann einem jungen Mann mein Anliegen vortrug (RGB-Umbau eines N64) und mich auf meine vorangegangenen Telefonate (ein Austausch der Konsole gegen ein umgebautes Gerät war vereinbart worden) bezog, bekam ich zu hören, daß der Techniker nicht da wäre und man hätte überhaupt keine umgebaute Konsole. Außerdem würde man so etwas generell nicht machen. Als ich darauf aufmerksam machte, daß dies aber am Telefon vereinbart worden war, sagte man mir, derjenige hätte sich wohl krank gemeldet und könne nicht zur Verantwortung gezogen werden. Ich würde aber nicht umsonst nach Hause geschickt. Eine nette Dame sagte, man würde mir als Entschädigung weiterhelfen und wenn der Techniker am nächsten Tag käme, würde er die Konsole sofort umbauen. Ich

könnte sie dann am selben Vormittag abholen. "Gut" dachte ich, das wäre angemessen. Dann wurde ich allerdings in den Keller zitiert, wo ich einem anderen die ganze Geschichte noch einmal erzählen mußte. Dann mischte sich auch noch ein Beistehender ein und sagte, man könne das nicht machen, da andere Kunden zuerst dagewesen wären und diese vorgehen würden. So langsam ging mir der Hut hoch, weil jeder in dieser Chaosfirma etwas anderes erzählte und sich niemand einig wurde. Dabei wäre alles so einfach gewesen, wenn man mir am Telefon gleich die Wahrheit erzählt hätte und ich gar nicht hätte herkommen müssen. Plötzlich wurde man mir gegenüber aggressiv. Auf meine Frage, warum denn die Kunden hier so schlecht behandelt würden, antwortete man mir wörtlich: "UNSERE KUNDEN WERDEN GUT BEHANDELT!"...Man bat mich

dann, die Geschäftsräume zu verlassen ("Hau ab!" in diesem Ton) und man weigerte sich auch, mir den Namen desjenigen zu nennen, der mir so schräggekommen war. Dies ist hoffentlich nur ein Einzelfall und es soll auch nur ein Beispiel sein, wie es einem Kunden in diesem Lande ergehen kann.
H.K., Gelsenkirchen

Ich nehme einfach einmal an, daß die Geschichte stimmt – bei Briefen ohne Absender muß man ja vorsichtig sein (weshalb auch der Name dieser Firma hier nicht genannt werden soll – sie wissen's sicher selber, daß sie gemeint sind). Anscheinend ist Kundenfreundlichkeit nicht die Taktik der heutigen "Jungunternehmer". Vorfälle wie dieser werfen ein schlechtes Licht auf die ganze Branche. Hinterher kommt noch einer auf die Idee, sich bei Kundenforen wie "Wie bitte!" zu melden und dann wird's wirklich peinlich.

GAMES

Laden & Versand

Gunter Zilch - Games

Bauerngasse 101
97421 Schweinfurt
Tel: 09721/21623

Handelerfragen erwünscht
Fax: 09721/16982
NEU:
GZGAMES E-MAIL
für Bestellungen
GZGAMES@mailbox.de

Sony Playstation

Grundgerät... 389,00

Resident Evil DV um... 89,00

Fade to Black DV... 89,00

To Shin-Den 2 DV... 99,00

Track & Field DV... 99,00

Formel 1 (Sept.)... 109,00

Olympic Games DV... 89,00

Namco Museum Vol.1... 99,00

Galaxian 3 DV... 89,00

Playstation Umbau... 129,00

Neu!!!
Playstation Airbrush ab 80 DM
(Eigenentwürfe möglich)

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten
Ladenpreise können variieren

Wir führen auch SNES, MD u. 3DO sowie PC Software

Sega Saturn:

Grundgerät... 429,00

Guardian Heroes DV... 89,00

Shining Wisdom DV... 89,00

Skeleton Warriors DV... 89,00

Destruction Derby DV... 89,00

Nintendo 64:

Grundgerät jp. call
incl. 2 Spiele + Spannungswandler + Pad + NTSC Kabel
RGB Umbau... 99,00

Manga/Anime:

Riding Bean dt. 39,95

Ghost In The Shell e 39,95

Armitage III dt. Ut. 39,95

Lily C.A.T. dt. Ut. 39,95

weitere Titel lieferbar

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! ACHTUNG ! ! !

Super Nintendo, Saturn, Playstation

Jetzt auch die neuesten PC - Hits!

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

NEW PSX

RESIDENT EVIL (PAL UNCUT) ... 99.95

ECSTASIA ... 99.95

MAYHEM ... 99.95

MYST ... 89.95

A-TRAIN ... 99.95

PRIME GOAL ... 89.95

SIDEWINDER ... 99.95

BUST A MOVE 2 ... 69.95

FADE TO BLACK ... 89.95

FORMEL 1 (VORBESTELLEN) ... 99.95

OVERBLOOD ... 149.95

SIM CITY 2000 ... 119.95

GALAXIAN 3 ... 89.95

NAMCO MUSEUM 1 ... 89.95

AQUANAUTS HOLIDAY ... 89.95

CHRONICLES OF THE SWORD ... 89.95

BROKEN SWORD ... 99.95

JUMPIN FLASH 2 ... 99.95

NAMCO MUSEUM 2 ... 89.95

TRANSPORT TYCOON ... 99.95

LEGACY OF CAIN ... 99.95

CITY OF LOST CHILDREN ... 99.95

MONSTER TRUCK ... 99.95

TUNNEL BI ... 89.95

SENNA KART ... 89.95

MARVEL HEROS ... 109.95

SPACY SATURN

NIGHTS MIT PAD ... 169.95

POWERPLAY 96 ... 129.95

KING OF FIGHTER 95 ... 159.95

SONIC WINGS ... 159.95

IRON STORM ... 149.95

ULTIMATE... 99.95

ALIEN TRILOGY ... 99.95

DECATHLETE ... 119.95

ROAD RASH ... 99.95

NEED FOR SPEED ... 99.95

BOMBER MAN ... 129.95

BAKU BAKU ... 59.95

CYBERIA ... 99.95

NINTENDO®
ULTRA 64
PLUS MARIO 64
PLUS PILOTWINGS
NUR
999.-

ULTRA 64

PC CD SPECIAL

QUAKE CD-ROM 69.95

GROSSE AUSWAHL AN PC-CD-ROM IMPORTEN

sign Berlin

Dahlmannstraße 1A, (S-Bhf. Charlottenburg), 10629 Berlin, Tel. (030) 327 01 956, Fax (030) 324 96 63

Preview-Lawine

Es geht um ein Phänomen, das bei Euch wie auch bei der POWER PLAY beobachten kann und das langsam bedrohliche Ausmaße annimmt: die Preview-Lawine. Ich muß feststellen, daß praktisch die Hälfte des Heftes mit Vorankündigungen und Messeberichten belegt ist, während den Tests (die ja eigentlich Sinn und Zweck Eures Blattes sind) nur noch wenige Seiten am Ende des Heftes zugestanden werden (quasi als "Rauschmeißer"). Ausgabe 7/96, die praktisch ausschließlich aus Previews besteht wollen wir dabei einmal außen vor lassen; schließlich will auch ich bis ins Detail alles über die N64-Hard- und Software wissen. Aber normalerweise finde ich es viel sinnvoller, sich mit Spielen zu beschäftigen, die tatsächlich auf dem Markt sind, anstatt auf etlichen Seiten Spiele anzukündigen, die sich erfahrungsgemäß oft als purer Durchschnitt entpuppen.

Dietmar Braun, St. Vith

"Erfahrungsgemäß"? Wohl schon länger dabei oder? Dann ist Dir sicher auch aufgefallen, daß es jedes Jahr das selbe ist. Anstatt das Sommerloch mit bedingt interessanten Schwerpunkten zu füllen, ziehen wir eben lieber Informationen über Spiele an Land, die im Herbst und vor Weihnachten auf den Markt kommen. Wir testen wirklich so ziemlich alles, was wir kriegen können, aber im Sommer ist eben einfach nicht viel da. Wie Du feststellen wirst, ist es vor Weihnachten genau andersrum. Da gibt's dann wenig Neuigkeiten und fertige Testversionen in rauen Mengen. Klar, wir könnten es wie manche Konkurrenten machen und schon im Sommer nicht fertige Preview-Versionen testen, nur damit eben etwas da ist. Das kommt allerdings immer etwas unprofessionell und liegt damit so gar nicht auf unserer Linie. Außerdem ärgert's unnötigerweise die Hersteller.

Wie in "Motorrad"

Ein Vorschlag: Fragt Eure Leser doch nach ihrer Meinung zu einem bestimmten Spiel. In manchen Motorradzeitungen werden auch Erfahrungen von Bikern abgedruckt und somit auch Dinge, die erst übersehen wurden später veröffentlicht und richtiggestellt. So hat mancher Leser das Gefühl, auch ein bißchen Redakteur zu sein. Der Mehraufwand könnte durch einen Zusatzredakteur gemeistert werden. Meine Bewerbungsunterlagen müßten bereits bei Euch im Personalbüro liegen (aha, daher weht der Wind..., die Red.).

Robin ???, Dachau

Guter Trick, aber ich glaube kaum, daß da der Verlag mitmacht (wegen dem Zusatzredakteur). Das Problem mit diesen Leserberichten ist, daß Motorräder viel länger aktuell sind (auch viel teurer), als Videospiele. Ein gutes Spiel kann vielleicht einige Wochen begeistern, dann ist es durchgezockt und längst nicht mehr so interessant. Für einige tausend Mark will man an einem Bike natürlich länger Spaß haben. Wir können doch schlecht die Abnutzung einer CD nach 50000 Spielstunden diskutieren (im Gegensatz zum Verschleiß nach 50000 Kilometern auf einem Moped). Natürlich könnt Ihr uns auch weiterhin Eure Meinungen zu Spielen schreiben, eine feste Rubrik wird da aber vermutlich nicht so schnell draus.

Super Idee

Ich würde Sony Computer Entertainment gerne einen Vorschlag für ein neues Spiel unterbreiten. Es soll Truck Trial World Championship (Name abgelehnt, zu lang, die Red.) heißen. Es soll ein kniffliges Spiel sein und man sollte gute Daumenreaktionen haben (?). Wenn Ihr diese Art von Motorsport kennen solltet, wißt Ihr, wie ich es meine. Darum geht es: Man kann sich einen von fünf Trucks aussuchen. Im

Practice-Mode wählt man eine von acht Strecken und muß diese mit möglichst wenig Strafpunkten bewältigen. Im Championship werden dann alle Strecken gefahren und wer die wenigsten Strafpunkte sammelt, ist Weltmeister. Was haltet Ihr davon?

Stimmt es, daß es für das Super Nintendo ein Lenkrad gibt?

Jens Mäurers, Kamen

Ich glaube, Du wirst mit Monster Truck Rally ziemlich glücklich werden. Da geht's zwar nicht so sehr um Strafpunkte, sondern mehr und gutes Fahren, aber ansonsten passen die Features ungefähr. Es gibt ein Lenkrad für das Super Nintendo. Allerdings handelt es hierbei nicht um einen analogen Controller. In dem Lenkrad sind Neigungsschalter eingebaut, die je nach Lenkeinschlag schalten oder nicht schalten. "Ein bißchen Lenken" geht also nicht. Ich hab's ausprobiert und es spielt sich alles andere als einfacher.

Forum 7/96

Die Idee, daß Leser anderen Lesern per VIDEO GAMES Antworten und Tips zu Fragen geben, klingt mit oder ohne Nachteile gut. Wenn man Tips oder einen Rat braucht, hilft der 400 Kilometer entfernte VIDEO GAMES-Leser weiter. Andererseits müßt Ihr dafür eine extra Rubrik anschaffen. Das ist nicht zu umgehen. Man kann ja nicht Leserfragen und Leserantworten mit Redaktionsantworten und dem Forum vermischen. Da wäre das Chaos vorprogrammiert. Außerdem muß man ja auch die Antworten auf die jeweiligen Fragen finden.

Sascha Gabeler, Hattingen

Die Idee mit "Leser helfen Lesern" finde ich nicht so toll. Erstens geht dann wieder kostbarer Platz in Eurem Magazin flöten und zweitens gibt es auch die entsprechenden Hotlines von Sega, Nintendo, Sony usw. Im Notfall kann man ja die eine oder andere

Frage in einen Leserbrief wie diesen quetschen. Wenn man dann auch noch über einen Monat darauf warten muß, bis man endlich die ersehnte Antwort bekommt, hat man meist schon selbst (oder mit Hilfe von Freunden) die Lösung des Problems erkannt.

Adolf Sztuka, Bremen

In meinen Augen wäre eine solche Rubrik Platzverschwendung. Wenn ich mich mit einem Spiel vier Wochen beschäftigt habe und Ihr auch noch keine Tips & Tricks dazu habt, ist das für mich ein Grund, jenes unschaffbare Spiel zu verhöckern oder gegen ein anderes einzutauschen. Was macht Ihr denn, wenn einer 'ne Frage hat und die passende Antwort eigentlich an Tips & Tricks gerichtet war und der Betreffende Bares sehen möchte?

Kai Pinske, Sotterhausen

Ich glaube, das größte Problem bei der Sache ist die zeitliche Verzögerung. Wer will denn schon beim Auftauchen eines Problems bis zu zwei Monate auf die Lösung warten? Bis dahin sind die meisten doch schon selbst draufgekommen. Wenn ich Probleme mit einem Spiel habe, frag' ich mich erst bei meinen Kumpels durch, dann ruf' ich die Hotline des Herstellers an. Das dauert (wenn's erfolgreich sein sollte) höchstens zwei Tage. Es gibt schon wirklich schwere Spiele, bei denen mancher einfach nicht weiterkommt. Bisher habe ich aber noch bei keinem Spiel wegen Knappheit von Tips & Tricks oder Hotline-Hilfen vor dem Ende aufgeben müssen.

Stefan Bergmann, Sindelfingen

**VIDEO
GAMES**

**MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München**

Next Generation Konsolen

Ohne Spiel **399,90 DM**

IMPORT SPIELE AUF LAGER

NEO GEO Ohne Spiel **399,90 DM**

THE ULTIMATE FIGHTING KOSOLE

Ohne Spiel **449,90 DM**

JETZT MIT EINGEBAUTE MEMORY KARTE!

Mit 1 Spiel **399,90 DM**

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLN FREI-HAUS !



METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO		SONY PLAYSTATION		SEGA SATURN		SUPER NINTENDO		SONY PLAYSTATION	
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	NEU		NEU	
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00 119,90	FADE TO BLACK	40,00 69,90	WIPEOUT	40,00 69,90	OLYMPIC GAMES	119,90	OLYMPIC SOCCER	99,90
BOMBERMAN	20,00 44,90	ZEITGEIST	15,00 29,90	SEGA RALLY	30,00 59,90	KIRBY'S GHOST TRAP	89,90	F 1	99,90
MARIO ALLSTARS	20,00 44,90	TOHSHINDEN	20,00 44,90	ASTAL	20,00 44,90	DONKEY KONG 2	119,90	TOHSHINDEN 2	99,90
LOST VIKINGS	40,00 44,90	DEFCON 5	20,00 44,90	CYBERIA	20,00 44,90	PGA TOUR 96	129,90	OLYMPIC GAMES	89,90
SECRET OF EVERMORE	40,00 69,90	LEMMINGS 3D	20,00 44,90	GEX	30,00 59,90	CHRONO TRIGGER	169,90	EARTHWORM JIM 2	89,90
GOOF TROOP	20,00 44,90	DISCWORLD	30,00 59,90	RAYMAN	30,00 59,90	BOMBERMAN 4 (JP)	119,90	HI OCTANE	49,90
BATMAN FOR EVER	40,00 69,90	AGILE WARRIOR	30,00 59,90	MYSTERY MANSION	20,00 44,90	S TREK DEEP SPACE 9	139,90	IMPACT RACING	99,90
FIFA 96	40,00 69,90	STARBLADE	15,00 29,90	BUG	20,00 44,90	FRONT MISSION 2 (JP)	139,90	BEYOND THE BEYOND	89,90
STUNT RACE FX	20,00 44,90	THUNDERHAWK	30,00 59,90	MAGIC CARPET	30,00 59,90	KIRBY'S DREAMCOURSE	89,90	TEKKEN 2	99,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00 69,90	KILEAK	15,00 29,90	VIRTUA FIGHTER	10,00 19,90				
STREET RACER	20,00 44,90	K&K COM	30,00 59,90	VIRTUA FIGHTER R MIX	15,00 29,90				
NBA JAM	20,00 44,90	VIEWPOINT	30,00 59,90	WING ARMS	30,00 44,90				
EARTHWORM JIM	20,00 44,90	RIDGE RACER	20,00 44,90	TOHSHINDEN	40,00 69,90				
PITFALL	20,00 44,90	FIFA 96	30,00 59,90	SIM CITY	30,00 59,90				
WWF RAW	20,00 44,90	ADIDAS SOCCER	40,00 69,90	NBA JAM	20,00 44,90				
MEGA DRIVE		REAL 3 DO		SONSTIGE SYSTEME		3DO RESTPOSTEN		SEGA SATURN	
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	NEU		NEU	
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00 99,90	3DO PAL/RGB KONSOL	125,00 199,90	ATARI JAGUAR	75,00 129,90	FLYING NIGHTMARE	69,90	DISCWORLD	99,90
NFL QBACK CLUB	10,00 29,90	THEME PARK	20,00 44,90	GAME BOY	30,00 49,90	MAZER	69,90	BOMBERMAN (JP)	129,90
PITFALL	10,00 29,90	SLAYER	10,00 29,90	GAME GEAR	40,00 79,90	CPT QUAZER	69,90	KNIGHTS (JP) + PAD	149,90
BATTLE FRENZY	10,00 29,90	FIFA SOCCER	20,00 44,90	NEO GEO CD	175,00 249,90	LAST BOUNTY	69,90	IRON STORM (US)	119,90
NHLPA 93	5,00 14,90	TOTAL ECLIPSE	10,00 29,90	MEGA CD	75,00 125,90	TRIP D	69,90	NEED FOR SPEED	89,90
LEMMINGS 2	10,00 29,90	NEED FOR SPEED	30,00 59,90	SN/MD ADAPTOR	5,00 14,90	SPACE ACE	69,90	EARTHWORM JIM 2	89,90
ALADDIN	20,00 44,90	WING COMMANDER 3	30,00 59,90	SN/MD CONTROL PAD	5,00 14,90	RUST A MOVE	69,90	DESTRUCTION DERBY	99,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00 59,90	DEATHKEEP	30,00 59,90	SAT/PSX CONTROL PAD	15,00 29,90				
ETERNAL CHAMPIONS	10,00 29,90	JOHN MADDEN	10,00 29,90	NEO GEO CD JOYBOARD	25,00 49,90				
MEGA DRIVE		SONSTIGES							
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF						
GARFIELD	79,90	PSX MAGAZINE MTL	24,90						
DONALD IN MAUI	79,90	SNES ADAPTOR	29,90						
PAC ATTACK	69,90	GAMEBOY FARBIG	99,90						
TOY STORY	109,90	PSX LENKRAD	149,90						
PGA 96	79,90	SATURN LENKRAD	139,90						

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER ***** WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzugsf. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

(FAX.: 0541-66015)

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preislise gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preislise, ein Gesamtangebot zugeben.

VERSANDKOSTEN

Porto 6,00DM Post-Nachnahme 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse) 15,00DM
Bestellungen ab 250,- DM Versandfrei

ÖFFNUNGSZEITEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme. Es gelten bei alle Bestellungen die allgemeine Geschäftsbedingungen von Metropolis GmbH.

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

0541-66016+66017

UMBAU 125,- DM

NINTENDO ULTRA 4 1249,90 DM

Japan Import
Mit Mario + Pilot Wings
+ RGB Umbau

SPIELE OHNE WECHSEL-TRICKS !
BEREITS MEHR ALS 250 UNSERE KUNDEN HABEN UMGEBAUT !

Neuheiten

SONY PLAYSTATION

STREETFIGHTER ALPHA
NHL FACE OFF • RISE 2
OLYMPIC SOCCER • OLYMPIC
GAMES • ARCADE GREATEST
GAMES • RESIDENT EVIL

JE DM 84,95

SEGA SATURN

EURO 96 SOCCER • OLYMPIC
SOCCER • OLYMPIC GAMES
NIGHT WARRIORS
SHELLSHOCK • DISCWORLD
VIRTUA GOLF

JE DM 89,95

SNES

DONALD IN MAUI MALLARD
BREATH OF FIRE 2
FINAL FIGHT 3 • TOY STORY

JE DM 129,95

SONDERANGEBOTE

DAYTONA USA - SATURN
JUDGE DREDD - SNES
UNIRALLEY - SNES
KID CLOWN - SNES
WORLD CUP GOLF - PSX
WIPEOUT - PSX
WARHAWK - PSX
STRIKER 96

JE DM 69,95

Graf-Zeppelin-Str. 20

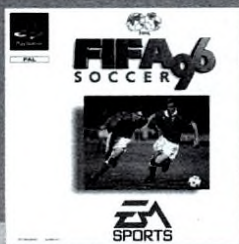
24941 Flensburg

Maniax

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Spieleversand

0461/94000088



FIFA Soccer 96

FÜR SATURN UND PLAYSTATION
NUR DM 69,95



STAR TREK NEXT GEN.

FÜR SNES
NUR DM 79,95



PANZER GENERAL

FÜR PLAYSTATION
NUR DM 84,95



TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM 99,95



PINOCCHIO

FÜR SNES 129,95
GAMEBOY 59,95



ADIDAS POWER SOCCER

FÜR PLAYSTATION
NUR DM 99,95

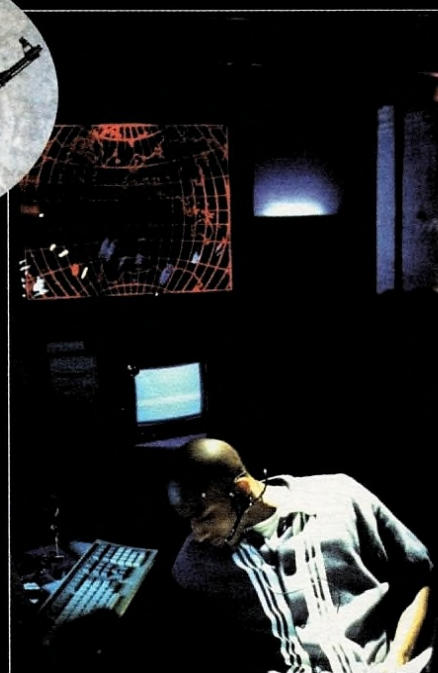
SOVIET STRIKE

Was lange währt, wird am Ende noch besser: Mit *Soviet Strike* entsteht der langersehnte 32-Bit-Nachfolger der erfolgreichen Action-Serie aus dem Hause Electronic Arts.

Durchschlagende Waffensysteme finden wir natürlich auch bei *Soviet Strike* wieder



Fressen und wurden umgehend in leicht abgeänderter Form mit in die Spielhandlung einbezogen. Ein skrupelloser Ex-KGB-Chef (Codename "Shadowman") übernimmt die Rolle des Bösewichts und versucht mit allen erdenklichen Mitteln, die Regierungsmacht an sich zu reißen. Durch die angespannte Wirtschaftslage, die im gesamten Land herrscht,



Aufwendig produzierte Videoclips stimmen auf die explosive Handlung ein. Darüber seht Ihr einen Shadowman-Gefolgsmann.

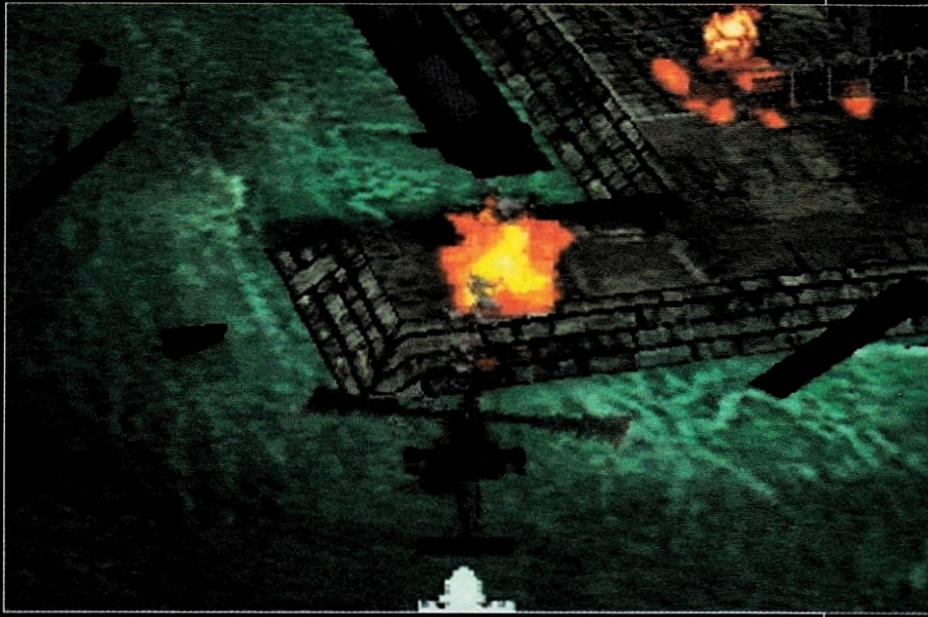
Was macht ein eifriger Video Games-Redakteur an einem verregneten Wochentag im Juli? Ganz einfach, er jettet kurz nach London, damit er einer Videokonferenz beiwohnen darf, bei der ihm strahlende Sonnenscheingesichter aus Kalifornien fröhlich entgegengrinsen. Gemeint ist dabei ein Teil der Entwicklertruppe von *Soviet Strike*, die sich im Electronic Arts-Headquarter "San Mateo USA" per Satellitenschaltung den quälenden Fragen der anwesenden Journalisten stellten (siehe Interview). Neben dieser ehrenvollen Audienz hatten wir auch die Möglichkeit, eine Vorversion des Spiels in Augenschein zu nehmen.

Soviet Strike

Nach zweijähriger Entwicklungszeit ist es nun soweit: EA beschert uns gegen Ende September sein erste 32-Bit-Spiel der "Strike"-Serie. Die martialisches Hintergrundgeschichte von *Soviet Strike* spielt sich in der unmittelbaren Gegenwart ab. Als Schauplatz des Geschehens mußte diesmal Rußland herhalten (bzw. die Gebietsaufteilung der ehemaligen Sowjetunion). Die Entwickler orientierten sich dabei an aktuellen Schlagzeilen aus den Tagesnachrichten. So ließ man sich von verschiedenen Politereignissen inspirieren: Der Tschetschenien-Konflikt und die damalige Präsidentenwahl waren dabei ein gefundenes



Selbst Atomkraftwerke werden im Kriesengebiet nicht verschont



Keine Gnade: Es fliegen unentwegt die Polygon-Fetzen

findet er zahlreiche Gefolgsleute, die überwiegend aus dem Militärbereich stammen. Somit eröffnet sich dem erbarungslosen Diktator ein umfangreiches Waffenarsenal, das mit den modernsten Errungenschaften der Technik ausgestattet ist. Jetzt liegt alles in der Hand einer Elitetruppe, den Putsch niederzuschlagen und das Land vor einer kommunistischen Regierung zu bewahren. Als Mitglied der Mannschaft schwingt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel eines 'Super Apache'-Kampfhubschraubers und werdet umgehend mit gefährlichen Kampfaufträgen eingedeckt.

Das spielerische Erfolgsrezept der allseits bekannten Strike-Trilogie wurde konsequent beibehalten: Eine durchdachte Story mit aufeinander abgestimmten Missionen führt Euch mit Hochspannung auf den Showdown hin. Insgesamt gibt es über 50 (!) unter-



Die HUD-Anzeigen können ein- und ausgeblendet werden



Bis zur Endversion wird sich hier noch einiges verändern



schiedliche Einzelaufträge, die auf fünf große Szenario-Schauplätze verteilt sind. Jede Kampagne bietet eine durchgehende Handlung, die mit aufwendig inszenierten Filmeinlagen eingeleitet wird. Die Aufgaben sind vielfältig und abwechslungsreich: Ihr befreit gefangene Agenten aus Gebäuden oder Bunkern, sammelt diese auf und bringt sie zur eigenen Basis zurück. Ist eine bestimmte Anzahl gerettet, geht es in die nächste Runde weiter. In späteren Missionen greift Ihr Flugzeugträger im Schwarzen Meer an, spürt U-Boote auf oder fliegt zerstörende Angriffe auf gegnerische Hauptquartiere, die rund um Moskau verteilt sind. Im Kaukasus muß eine Chemiefab-



Hier werden alte Erinnerungen an Desert Strike wach. Eine LKW-Kolonne wird gesprengt. Der Kreml steht noch relativ einsam in der Landschaft.



Feindliche Radarstellungen sind weiterhin ein beliebtes Ziel

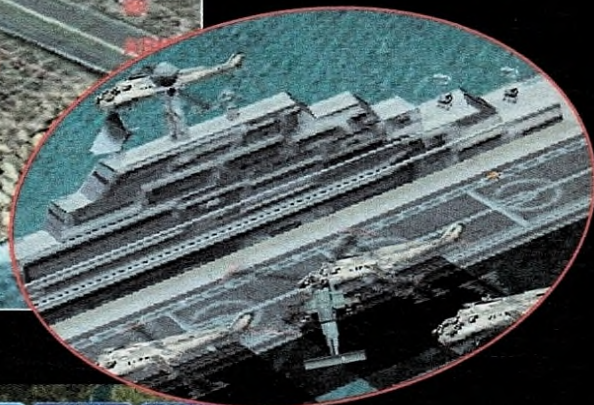
seht Ihr wie gewohnt von schräg oben, also aus der Iso-Perspektive. Ebenfalls Munitionsnachschub, Extraleben oder Reparaturkisten werden wie gehabt per Seilwinde an Bord gehievt. Richtige Anschleichtaktiken und ein rechtzeitiger Nachschub von Treibstoff gelten abermals als absolut überlebenswichtig. Jede Mission wird eingangs anhand einer Übersichtskarte und einleitender FMV-Videos ausführlich erklärt. Die verschiedenen Einsatzgebiete entsprechen (soweit es möglich war) landschaftlich den Originalschauplätzen von Rußland. Die fotorealistische Texturen-Landschaft nebst Gebäuden und gegnerischen Ve-



Fast alles, was auf dem Bildschirm zu sehen ist, darf gnadenlos zerstört werden



Ein Haus wird ohne Vorwarnung gesprengt



Eine volle Breitseite auf den Flugzeugträger
Links: Über ein Statusmenü lassen sich alle erdenklichen Informationen abfragen.

brik vernichtet werden, oder Ihr laßt bei Transsylvanien ein ganzes Atomkraftwerk in die Luft fliegen. Viele Gemeinheiten erschweren die Rettungsaktion: Zahlreiche Abwehrgeschütze, feindliche Artillerietruppen, Raketenbasen, Panzer- und Radarstellungen machen dem Piloten das Fliegerleben schwer. Um den bösen Schergen Saures zu geben, ist der 'Super Apache' (andere Vehikel oder 'zu-Fuß'-Missionen gibt es diesmal nicht) von Haus aus mit einer großkalibrigen Bordkanone und einer begrenzten Anzahl von High-Tech-Raketen bestückt. Zusätzliche Waffensysteme wie "Mavericks", "Hydra"- und "Hellfire"-Missiles gibt es natürlich auch zu ergattern. Mehrere Co-Piloten begleiten Euch während der Einsätze und werden stellenweise mit ins ins Spielgeschehen einbezogen. Euren Hubschrauber und die Umgebung



Wer eine Allergie gegen Sonnenschirme und friedfertige Strandbesucher hat, darf seinem Frust freien Lauf lassen



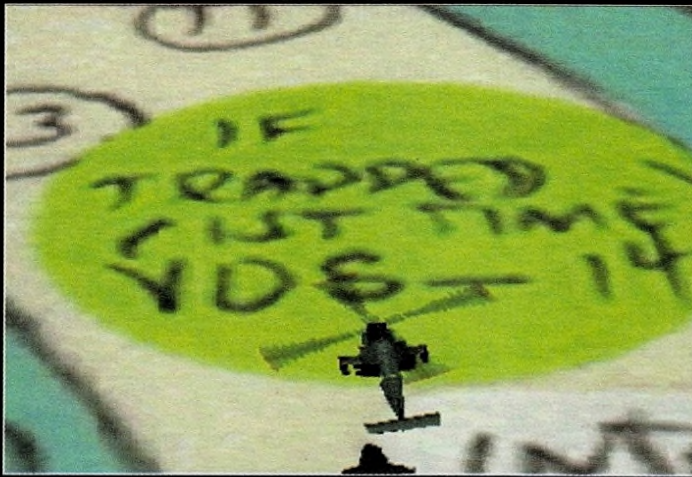
Für die Videoaufnahmen wurden ein komplettes Filmteam und Profischauspieler angeheuert

hikeln sind in allerfeinster 3D-Grafik zu sehen. Anhand von Luftaufnahmen (die in vergleichbaren Gebieten der USA gemacht wurden) und geographischer Landkarten übertrugen die Entwickler jede kleinste Bodenwelle der riesigen Areale. Global gesehen bietet Soviet Strike eine ziemlich bissige Handlung, die gekonnt locker verpackt ist. Einfallsreich und technisch voll auf der Höhe, bleiben ob der martialischen Story gemischte Gefühle übrig. Zur Zeit arbeitet man die Truppe noch an den letzten Feinabstimmungen des Spiels und setzt die letzten Landschaftsterrains und Missionen zusammen. Soviet Strike erscheint zuerst für die Playstation, dann folgt der Saturn.ws

Auf riesigen Landkarten werden die einzelnen Missionsaufträge genauestens geplant. Kleine Miniaturmodelle helfen bei der strategischen Platzierung aller Feindobjekte.



Modelle dienen als Vorlage



Eingescannte Skizzen dienen als Vorlage für die Objektplatzierung



Penible Kartenkunde für hohe Detailtreue



Selbst ganze Dörfer wurden modelliert

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,-DM + NN. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

**WIR HABEN ALLES!
WAS WIR NICHT HABEN
BRAUCHT IHR NICHT!**

SONY PSX

Grundgerät	DT	389,95
Grundgerät incl.		
Spiel nach Wahl	DT	479,95
Formula 1	DT	99,95
Resident Evil	DT	99,95
To Shin Den II	DT	99,95
Chronic O.T. Sword	DT	* 89,95
Syndicate Wars	DT	* 99,95
Wing Commander 3	DT	99,95
Dark Stalkers	DT	* 89,95
Fade to Black	DT	89,95
Viewpoint	DT	89,95
Gunship	DT	99,95
Ridge Racer Revolution	DT	99,95
Bubble Bobble	DT	* 89,95
Return Fire	DT	89,95
Projekt Overkill	US	* 119,95
Tobal No.1	JP	* 139,95
Samurai Shodown 3	JP	* 139,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Die Hard Trilogy	US	* 119,95
Starfighter 3000	DT	89,95

PRIMAL GAMES



SEGA SATURN

Grundgerät	DT	399,95
Need for Speed	DT	89,95
Ultimate 3	DT	89,95
Night Warrior	DT	* 99,95
Gun Griffon	DT	99,95
Story of Thor 2	DT	* 99,95
Nights + Pad	DT	* 139,95
Panzer Dragoon 2	DT	89,95
Guardian Hero	DT	89,95
X-Men	DT	89,95
Starfighter 3000	DT	* 99,95

NINTENDO 64

Grundgerät RGB + Spiel	JP	999,95
Grundgerät RGB + Spiel	US	30.9.96
Mario 64	JP	239,95
Pilot Wings 64	JP	239,95
Wave Racer 64	JP	* 239,95
Turok	US	* CALL!
Starfox 64	JP	* 239,95
Mariocart 64	JP	* 239,95

Dr. Ruer Platz 1b
Bochum City

UMBAUTEN ALLER ART.

* BEI DRUCKLEGUNG NICHT VERFÜGBAR.



HÄNDLER: FAX 91 60 632

PHONE: 02 34 / 91 60 630 + 91 60 631

Interview mit den Soviet Strike-Machern

Während einer Videokonferenz haben wir einen Teil der Soviet Strike-Entwickler über die Entstehungsgeschichte und weitere Einzelheiten des Spiels befragt.

VG: Welche Spiele habt ihr bis jetzt entwickelt?

EA: Neben unzähligen VCS- und IntelliVision-Spielen waren fast alle von uns an den 16-Bit-Strike-Spielen beteiligt. Zwischendurch haben wir 'John Madden Football' entwickelt und produzierten die erste Staffel an 3DO-Spielen. Dazu zählt auch "Shockwave", von dem einige unverwirklichte Ideen übriggeblieben sind, die wir jetzt für Soviet Strike verwenden konnten. Insgesamt könnt ihr hier zusammengerechnet auf 30-40 Jahre Programmiererfahrung zurückblicken.

VG: Was unterscheidet Soviet Strike von der erfolgreichen 16-Bit-Strike-Trilogie?

EA: Es ist nicht unbedingt eine Fortsetzung der vorangegangenen Teile. Wir versuchten alles, was die Leute an den letzten drei Strike-Spielen liebten, in Soviet Strike mit einzubeziehen. Sicherlich gibt es viele Gemeinsamkeiten im Gameplay, aber auch ebenso viele neue Ideen, die uns erst durch die technischen Fähigkeiten der 32-Bit-Plattformen ermöglicht wurden. So können wir eine Menge mehr Informationen auf einer CD unterbringen als auf einem 2 MB-Modul.

VG: Wie viele Leute arbeiten eigentlich an Soviet Strike? Und wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels?

EA: Wir haben eine ganze Armee darauf angesetzt (Gelächter). Wenn man alles

zusammenrechnet, arbeiten ca. 50 Leute an Soviet Strike. Wobei es hier verschiedene Abteilungen gibt, die sich auf eine bestimmte Aufgabe spezialisiert haben. Es gibt unter anderem ein Design-, Grafik- und Sound-Team. Jede Gruppe übernimmt ihren Teil der Produktion. Wir starteten vor ca. zwei Jahren mit der Konzeptphase, kurz darauf fingen die eigentlichen Entwicklungsarbeiten an.

VG: Gibt es eine besondere Technik, die ihr für Musik und Sound-Effekte verwendet habt?

EA: Ja, wir haben ein spezielles System entwickelt, das wir mit dem klangvollen Namen "Interactive Music-System" getauft haben. Er bedeutet, die Musik paßt sich aktiv der Umgebung oder den Geschehnissen auf dem Schlachtfeld an. Trifft man z.B. unverhofft auf feindliche Truppenverbände, wird die Musik schnell und hektisch, fliegt man dagegen über einen einsamen Gebirgszug, wirkt sie ruhig und entspannt. Außerdem haben wir einen Zufallsgenerator eingebaut, damit es niemals Wiederholungen gibt, wenn die gleiche Stelle zweimal überflogen wird.



Wunder der Technik: Via Satelliten-Schaltung sprachen wir mit den Entwicklern

VG: Ist die Playstation eine ideale Plattform, um alle diese Ideen umzusetzen?

EA: Wie ich es bereits erwähnt habe, bietet uns die Compact Disc in Verbindung mit der 32-Bit-Technologie



Diese Herren werkeln gerade an den letzten Feinheiten von Soviet Strike

viele Möglichkeiten, von denen wir vorher nur träumen konnten. Bei Soviet Strike gibt es eine unzählige Masse von unterschiedlicher Gebäuden, viel mehr Feindfahrzeuge und wunderschöne Landschaftsszenarien. Kurzum gesagt, wir haben mit den 32-Bit-Plattformen der neuen Generation endlich genügend Rechenpower für ein Strike-Spiel, wie wir es uns vorstellen.

VG: In welchen Fertigstellungsgrad befindet sich Soviet Strike gerade?

EA: Wenn wir alles addieren, pendeln wir uns bei ca. 85% ein. Und wenn alles nach Plan läuft, müßten wir es bis September schaffen.

VG: Habt Ihr eine spezielle Grafik-Technik für das Landschaftsterrain verwendet?

EA: Ja, wir haben eine spezielle "Streamer"-Technik entwickelt, die den jeweiligen Landschaftsabschnitt direkt von CD einspielt und dazu noch in Echtzeit berechnet. Es werden also keine texturierten Zellen (aneinander gereimte Platten) nach und nach aufgebaut, wie bei vielen anderen 3D-Spielen. Die meisten Leute, die Soviet Strike auf der E3 gesehen bzw. gespielt haben, waren von der realistischen Landschaftsszenerie sehr angetan. Einer unserer Chefs ist Hobbypilot und hat mit seinem Flugzeug Luftaufnahmen von verschiedenen Landschaftszügen im Süd-Westen von USA gemacht, die wir dann in das Spiel eingearbeitet haben.

VG: In welcher Bildschirmauflösung läuft Soviet Strike (Playstation und Saturn) und wieviel Bilder pro Sekunde (fps) können wir in der Endversion erwarten?

EA: Die Auflösung liegt bei 320 x 240 Punkten. Die Framerate wird sich zwischen 20 - 30 fps einpendeln. Das bezieht sich auf beide Plattformen (Playstation und Saturn).

VG: Wird es erkennbare Unterschiede zwischen der Playstation und Saturn-Version geben?

EA: Zuerst werden wir die Playstation-Version fertigstellen, danach transferieren wir den Programmcode auf den Saturn. Unser Plan sieht vor, daß es bei der Konvertierung keine Abstriche geben wird.

VG: Wie viele Kampagnen und Missionen sind für das fertige Spiel geplant?

EA: Es gibt fünf Hauptszenarios, die in jeweils 8-10 Einzelmissionen unterteilt sind. Jede Mission spielt sich in einem bestimmten Gebiet ab.

VG: Wird es auch Missionen auf dem Boden geben oder verschiedene Fahrzeuge wie z.B. bei Jungle oder Urban Strike?

EA: Nein, es gibt nur die hochgezüchtete Version eines "Super Apache", der mit allem erdenklichen High-Tech-Schnickschnack wie z.B. Hellfires, Sidewinder-Missiles und ACMs ausgestattet ist. Außerdem kann man unterwegs Video- und Audio-Nachrichten empfangen, was bisher in keinem Strike-Spiel enthalten war.

VG: In Soviet Strike wird auf Menschensprites geschossen, was eine bestimmte deutsche Behörde nicht besonders erfreuen wird. Wird es eine abgeänderte Version für Deutschland geben?

EA: Wir werden eine leicht überarbeitete Variante für den deutschen Markt anbieten, in der man die Soldatensprites (die als Comic-Charaktere dargestellt werden) lediglich nicht umfallen und sterben sieht, ansonsten wird am Gameplay und der Grafik nichts großartiges verändert.



SZENE-CHAT

Für jede Zeitung und Zeitschrift ist der angekündigte Erscheinungstermin unveränderlich und heilig wie sonst nur noch die Dreifaltigkeit. Jeder einzelne Tag, den ein Magazin zu spät erscheint, bedeutet massiv verärgerte Leser, wütende Abonnementkündigungen und meßbare Auflagenverluste. Faustregel: Je größer die Vorfreude, umso heftiger und emotionaler die Reaktionen. Dieses Wissen im Genick, herrscht bei VIDEO GAMES gegen Monatsende mehr oder weniger regelmäßig der Ausnahmezustand. Übernachtungen in der Redaktion vor eingeschaltetem Monitor sind keine Seltenheit, wollen wir doch gleichzeitig möglichst aktuell sein und dennoch alle Spiele gebührend sorgfältig bewerten. Den Herstellern dagegen scheinen Termine zunehmend wurscht zu sein – getreu dem Motto "verschieben wir noch ein halbes Jahr, dann steigern wir die Vorfreude". Gelinde gesagt sind die netten Release-Schedules, die wir nach Messebesuchen immer so treudoof abdrucken, überwiegend für'n A...bfalleimer, weil sie mittlerweile sowieso nur noch als vorsichtige Planung ohne Gewähr gesehen werden dürfen. Regelmäßig ins Schwitzen kommen wir auch mit der Vorschau aufs nächste Heft, denn die Mehrzahl der versprochenen Titel schafft es trotz definitiver Zusage nicht in die angepeilte Ausgabe. Versandhändler, die bei uns inserieren, sind über verschobene Termine ebenfalls alles andere als erfreut: Das meist ohnehin knappe Budget für die Werbung ist leider schon ausgegeben, die bestellten Spiele können jedoch nicht ausgeliefert werden, wütende Kunden (die ihre Bestellung möglicherweise schon bezahlt haben) blockieren das Telefon, wo denn die Ware bleibt – und der böse Bube ist eigentlich der Hersteller. Andererseits ist mir eine Verzögerung von drei, vier Monaten immer noch viel lieber als ein zwar pünktlich fertiggestellter aber fehlerhafter oder schlampig programmierter Titel. Immer öfter bemerken wir beim Test, daß Grafikqualität und Leveldesign gegen Ende eines Spiels spürbar nachlassen – ein offensichtliches Opfer an die allgemeine Zeitnot. Da viele Fachmagazine (weltweit) neue Testmuster nicht besonders gründlich sichten, bevor sie sich ein abschließendes Urteil genehmigen, fallen Wertungen oft bei weitem nicht kritisch genug aus, weil die ersten Level mehr versprechen als der Durchschnitt hält – die Enttäuschung folgt dann nach dem Spielkauf. Vollends zum Ärgernis wird die Sache, wenn ein Produkt nicht nur verspätet auf den Markt kommt, sondern selbst dann immer noch fehlerhaft ist. Zum Glück ist das bei den Videogames noch bei weitem nicht so ausgeprägt wie im Computerspielmarkt. Genauso wie einem Magazin merkt man einem Spiel nämlich ganz genau an, ob es mit Spaß an der Sache entstanden ist oder mehr als Pflichtübung mit Mühe und Not zu Ende gebracht wurde...



Bodenbacher Str. 30 • 01277 Dresden

PSX-Spiele

Umbausatz m. Lötanleitung	79,95
Einbau bei uns	109,95
Resident Evil dt	89,95
Formel 1 dt	99,95
Chronicles of the Sword dt	89,95
A-Train dt	99,95
Racing Skys dt (Sidewinder)	99,95
Myst dt	89,95
Aquanaut Holiday dt	99,95
Beyond the Beyond us	119,95
NHL Powerplay us	119,95
Skeleton Warriors dt	89,95
Tekken 2 us/dt	109,95
Exhumed us	119,95
Liu Kang 3 dt	109,95
Fade to Black dt	89,95
Geladen dt	99,95
Pete Sampras Tennis dt	89,95
3D-Shooter dt	99,95
Viewpoint dt	79,95
Impact Racing dt	89,95
Shellshock dt	89,95
Ridge Racer Revolution dt	99,95
Need for Speed dt	89,95
Track & Field dt	89,95
Assault Rigs dt	69,95
Streetfighter Alpha dt	79,95
Alien Trilogy pal	89,95
Propinall the Web	89,95
Philosoma dt	89,95
Total NBA dt	89,95
Zero Divide dt	49,95
Cybersled dt	49,95
Criticom dt	49,95
Parodius dt	49,95
RGB-Kabel	29,95
GameBuster dt	89,95
8 Meg Memorycard	84,95
Intrarotpad 2 St.	84,95
Linkkabel	34,95
Joypadverlängerung	12,95
PSX-Tasche+Joypad+Memocard	89,95
Joypad Turbofire	39,95
Antennenteil	29,95
Namcopad dt	84,95
Zubehör ohne Ende, Liste anfordern!	

Saturn-Spiele

Liu Kang 3 pal	84,95
Story of Thor 2 us	119,95
Alien Trilogy us	109,95
Exhumed us	119,95
Skeleton Warrior dt	99,95
Destruction Derby us	109,95
Decathlon us	99,95
Nights + Pad us	149,95
Wipe Out dt	79,95
Shellshock dt	89,95
!! Gun Griffon jp	84,95!!
Panzer Dragon 2 dt	89,95
Virtua Fighter 2 dt	89,95
Magic Carpet dt	89,95
Road Rash us	89,95
King of Spirit jp	79,95
Virtua Cop dt	139,95
Joyboard	69,95
RGB Kabel	29,95
Joypadverlängerung	19,95
Game Buster	89,95
Multiadapter us jp dt	29,95
AV-Kabel	19,95
Photosystem dt	54,95
Zubehör ohne Ende, Liste anfordern!	

N 64

Grundgerät, 220V, Super Mario 64:	
RGB-Umbau, RGB-Kabel nur	799,95
RGB-Umbau (Selbststeinbau)	69,95
RGB-Kabel	29,95
Joypad original	84,95
Memory Card original	59,95
Waverace jp, Killer Instinct 2	
Starfox jp, Mario Kart R call!	

NEO-GEO-MODULE

Samurai Shodown 2	179,95
Art of Fighting 2	179,95
Top Hunter	149,95
Robo Army	139,95
Mutation Nation	139,95
Samurai Shodown	99,95
Art of Fighting	89,95
Blues Journey	69,95
Cyberlip	89,95
League Bowling	109,95

Auch Ankauf und Inzahlungnahme von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351/2 52 66 11



MO-FR 11-20 UHR • SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036
FAX 09131/51090

PLAYSTATION

A-Train dt	99,-
Blazing Dragons dt	99,-
Bust A Move 2 dt	79,-
Casper dt	99,-
Chronicles of the Sword dt	99,-
Darkstalkers dt	99,-
Deadly Skies dt	99,-
Earthworm Jim 2 dt	99,-
Formula 1 dt	109,-
Galaxian 3 dt	99,-
Gun Law dt	99,-
Mission Impossible dt	99,-
Myst dt	99,-
Namco Museum 1 dt	99,-
Pete Sampras dt	99,-
Poed dt	99,-
Resident Evil dt (uncut)	89,-
Return Fire dt	99,-
Street Racer dt	99,-
Syndicate Wars dt	99,-
Tilt dt	89,-
Time Commando dt	99,-
Williams Arcade dt	79,-

SATURN

Blazing Dragons dt	99,-
Discworld dt	99,-
Dracula dt	99,-
Gun Griffon dt	99,-
Hyperblade dt	99,-
Nights into Dreams dt	99,-
Raven Project dt	99,-
Return Fire dt	99,-
Space Hulk dt	99,-
Spot 3 dt	99,-
Spycraft dt	99,-
Starfighter 3000 dt	99,-
Story of Thor dt	99,-
The Horde dt	99,-
Tilt dt	99,-
Ultimate MK 3 dt	89,-

ULTRA 64

Ultra 64 jp	899,-
Ultra 64 jp + RGB	999,-
Ultra 64 jp + RGB + Mario + Pilotwings + Spannungswandler + Chinchikabel	1449,-
Mario 64 jp	229,-
Pilotwings 64 jp	229,-

ROLLENSPIEL-SOUNDTRACKS

a.A.

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlschein.
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Besuchen Sie auch unser Geschäft



Der Spezialist für Videospiele:

Nintendo - Sega - Sony - Manga u.v.a.
91052 Erlangen - Drausnickstraße 36
Tel. 09131/51036

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Dirk



Steht auf klebrigen vitaminlosen Mikrowellenfraß, den er sich bevorzugt gegen 22 Uhr reinstopft

Hartmut



Hat den Ziegbart deshalb wieder wegrasiert, weil er damit morgens immer im Müsli hängenblieb

Ralph



Liegt im Wettstreit, wer am längsten ohne Luft im Spielzimmer überlebt, nur knapp hinter Tet

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-spaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Mittlerweile auch schon uralt ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



Auch längst nicht mehr neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb besonders brutalen Spie-

len keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werden wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Wolfgang

Verkauft im Moment alles, was er hat, damit er sich eine Harley leisten kann. Nur sein N64 nicht.



Tet

Hat seine Übernachtungstechnik auf dem harten Stuhl im Spielzimmer mittlerweile perfektioniert



Robert

Mal sehen, wer die interne Wette gewinnt, wann Robs rostiger Schrottpassat auseinanderfällt



Jan

Dachte immer, wenn er mit dem Roller geblitzt wird, kann ihm keiner was. Stimmt aber nicht...

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Wichtig: die Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(1) Toy Story	SNES	Nintendo
2	(7) Int. Superstar Soccer De	SNES	
3	(2) Donkey Kong Country 2	SNES	
4	(3) Asterix & Obelix	Game Boy	
5	(4) Super Mario Land	Game Boy	
6	(5) Die Schlümpfe	Game Boy	
7	(neu) Toy Story	Game Boy	
8	(neu) Pinocchio	Game Boy	
9	(10) Super Mario Land 3	Game Boy	
10	(6) Donkey Kong Land	Game Boy	
1	(1) FIFA Soccer '96	Mega Drive	Sega
2	(3) Toy Story	Mega Drive	
3	(10) Dune 2	Mega Drive	
4	(7) Die Schlümpfe	Mega Drive	
5	(-) Sonic & Knuckles	Mega Drive	
6	(5) Sonic 3	Mega Drive	
7	(2) NBA Live '96	Mega Drive	
8	(9) Donald Duck in Maui ...	Mega Drive	
9	(8) Der König der Löwen	Mega Drive	
10	(-) WWF Wrestlemania	Mega Drive	
1	(1) Ridge Racer Revolution	Playstation	Playstation
2	(neu) adidas Power Soccer	Playstation	
3	(2) Alien Trilogy	Playstation	
4	(4) The Need For Speed	Playstation	
5	(3) Wing Commander 3	Playstation	
6	(10) Destruction Derby	Playstation	
7	(8) Ridge Racer	Playstation	
8	(-) WipeOut	Playstation	
9	(-) FIFA Soccer '96	Playstation	
10	(-) Tekken	Playstation	
1	(2) Panzer Dragoon 2	Saturn	Saturn
2	(3) Sega Rally	Saturn	
3	(-) FIFA Soccer '96	Saturn	
4	(9) Daytona USA	Saturn	
5	(neu) Euro '96	Saturn	
6	(1) Shellshock	Saturn	
7	(6) WipeOut	Saturn	
8	(10) Virtua Cop	Saturn	
9	(4) Virtua Fighter 2	Saturn	
10	(6) Wing Arms	Saturn	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit **Formula 1, Playstation**
hört zur Zeit **Type O Negative: October Rust**
Film-Favorit **The Rock**



spielt zur Zeit **Street Racer, Playstation**
hört zur Zeit **From Dusk Till ... , Soundtrack**
Film-Favorit **Lords of Illusions**



spielt zur Zeit **Playstation**
hört zur Zeit **Himmelblaue Alpensänger**
Film-Favorit **Flipper**



spielt zur Zeit **Formula 1, Playstation**
hört zur Zeit **Kurtis Blow, The Deuce**
Film-Favorit **The Rock**



spielt zur Zeit **Formula 1, Playstation**
hört zur Zeit **Jimmy Tenor, Europa**
Film-Favorit **The Rock**



spielt zur Zeit **Pilot Wings 64, Nintendo 64**
hört zur Zeit **Alanis Morissette, gibt nur eine**
Film-Favorit **Lords of Illusions**



spielt zur Zeit **Pilot Wings 64, Nintendo 64**
hört zur Zeit **The Beatles, Anthology 2**
Film-Favorit **Mission: Impossible**

Kinohits des Monats

1	The Rock mit Sean Connery
2	From Dusk Till Dawn mit Quentin Tarantino und J. Lewis
3	Werner - Das muß kesseln mit viel Bölkstoff
4	Agent 00 - Spy Hard mit Leslie Nielsen
5	Workaholic mit lauter Unbekannten
6	Flipper mit Paul Hogan
7	Muppets - Die Schatzinsel mit Kermit dem Frosch
8	Einsame Entscheidung mit Kurt Russell
9	Leaving Las Vegas mit Nicholas Cage
10	Echte Kerle mit Christoph Schwenk

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

1	Alien Trilogy	Playstation
2	Resident Evil	Playstation
3	Sega Rally	Saturn
4	Ridge Racer Revolution	Playstation
5	The Need for Speed	PSX/Saturn
6	Toshinden 2	Playstation
7	Tekken	Playstation
8	Tekken 2	Playstation
9	Super Mario 64	Nintendo 64
10	Total NBA '96	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

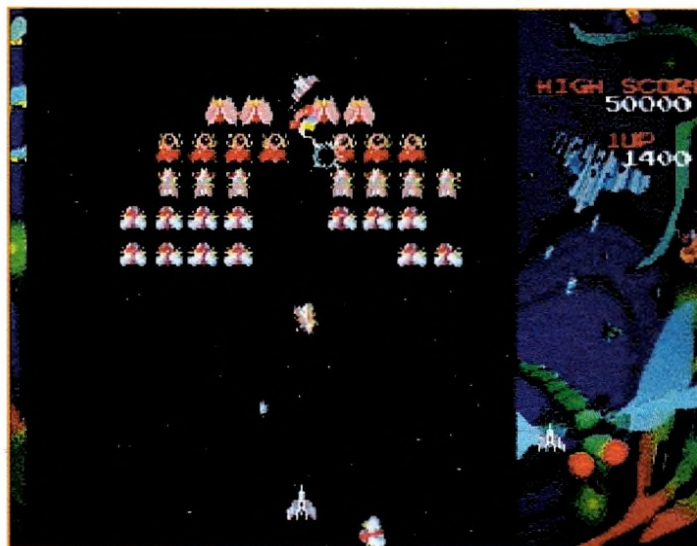
Die zehn besten Tests

1	Formula 1	Playstation	91%
2	Discworld	Saturn	88%
3	Bust a Move 2	Saturn	85%
4	The Story of Thor 2	Saturn	84%
5	Shining Wisdom	Saturn	81%
6	Bubble Bobble	Playstation	81%
7	NBA Action	Saturn	79%
8	Metal Slug	Neo Geo	78%
9	Athlete Kings	Saturn	77%
10	Burning Road	Playstation	75%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge



Bei Mappy werdet Ihr von diebischen Katzen gejagt



Gaplus: Der härteste Galaga-Nachfolger, den es je gab

Und wieder kehrt eine Handvoll Veteranen der Spielgeschichte auf den heimischen Bildschirm zurück. Auf der zweiten Museumsausgabe feiern sechs Titel ihr Comeback: *Xevious* ist der Urvater aller vertikal scrollenden Ballerspiele. Mit einem Mini-Raumer fliegt Ihr über ein spärliches Landschaftsgrün hinweg und ballert Euch per mickrigem Lasergeschütz den Weg frei. *Gaplus* wurde als inoffizieller Nachfolger von *Galaga* gehandelt und führte die revolutionäre Kidnapping-Idee in umgekehrter Weise fort. Per Saugstrahl kann man bis zu zwei Gegner an seine Seite ziehen und damit die eigene Schußkraft verdoppeln. In dem Plattformer *Mappy* dirigiert Ihr einen Mäuse-Polizisten, der auf Trampolinseilen durch ein Häuserlabyrinth hüpfet und wertvolle Gegen-

Namco Museum Vol. 2

stände einsammelt. *Grobda* läßt sich am besten als *Robotron*-Verschnitt der ersten Pixel-Tage beschreiben. Aus der Draufsicht gezeigt, fetzt Ihr per Dauerfeuer feindliche Panzer-Formationen vom Bildschirm. Zu guter Letzt dürft bei *Dragon Buster* auf ritterliche Abenteuerreise gehen. ws



„Über Sinn und Zweck von Klassikerumsetzungen auf 32-Bit-Systeme braucht man nicht weiter zu diskutieren: Wie ich es schon einmal erwähnte: Entweder man liebt sie oder ignoriert sie. Wer sich zur ersten Gruppe zählt, darf sich auf sechs weitere Namco-Oldies freuen, die für alte Spielhallenhasen (wie mich) ihren Charme noch lange nicht verloren haben. Was



Dragon Buster war das erste Spielhallen-Action/Adventure



Einige Shooting-Klassiker kann man wieder im Hochformat spielen. Hier z.B. *Xevious*.



Bei Grobda dürft Ihr per Laserkreisel auf Panzer-Hatz gehen

auf den ersten Blick zum Abwinken aussieht, gewinnt von Mal zu Mal an fesselnder Brisanz. Zu den Highlights der zweiten Sammlung zählen *Gaplus* und *Xevious*, zwei reinrassige Shoot'em Ups, die mit einem knallharten Schwierigkeitsgrad aufwarten. Etwas mehr an Geschicklichkeit wird Euch bei *Mappy* abverlangt, das durch wachsende Plattformenebenen auch längerfristig motivieren kann. Ebenfalls die weniger bekannten Spielautomaten wurde mit viel Liebe zum Detail eingefangen und der Informationsgehalt des virtuellen Museums ist schier grenzenlos. Alles in allem ist *Namco Museum Vol. 2* wieder eine sehr empfehlenswerte Zusammenstellung, die aber nicht ganz an den ersten Teil herankommt. „

System: **Playstation**
 Spieltyp: **Spielesammlung**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Namco**
 Testversion: **Maro**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **MC-Save**
 Schwierigkeitsgrad: **3 bis 4**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 6**

Grafik: **30%**
 Musik: **35%**
 Soundeffekte: **31%**

Spiel-spaß **71%**

Hey

Dad.....

Was

hältst Du

Nur Bares ist Wahres!

*Also mach's einfach
wie alle Cracks.*

Laß Dich sponsern!

Mit einem

Sponsor-Abo

von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach:

Obere Karte ausfüllen,

unterschreiben lassen

und ab zur Post.

von

einem

Sponsor-Abo?





Immer wieder werdet Ihr in spannende Aufholjagden und packende Duelle verwickelt

Es wurde ja schon einiges darüber berichtet, und darum wird *Formel 1* auch mit Spannung erwartet. Psygnosis war viel unterwegs und hat Preview-Versionen gezeigt, die schon sehr früh deutlich machten, daß wir es hier mit etwas Besonderem zu tun haben. *Formel 1* gehört zu den aufwendigsten Rennspielen, die je für eine Heimkonsole entwickelt wurden. Das beginnt schon lange vor dem Rennen. In einem Ländermenü wählt Ihr erst einmal die Sprache aus. Text und Gesprochenes gibt's nämlich in fünf verschiedenen Landessprachen.



Mit den sechs jederzeit anwählbaren Perspektiven ist für jeden was dabei.



Ein guter Start ist auch in der Wirklichkeit sehr wichtig

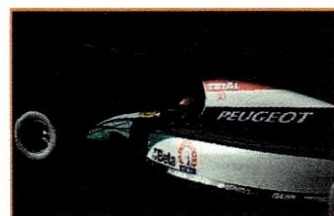
Die Referenz Formel 1



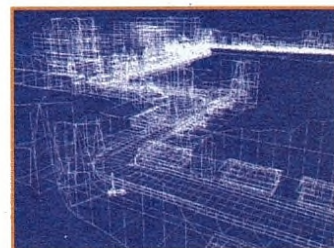
Für die deutsche Version lieferte Altmeister Jochen Maas die Kommentare. Diese sind interaktiv und kommen je nach Rennsituation. Nächstes Menü: Aha, ein Zwei-Spieler-Modus (allerdings nur mit Link-Ausrüstung). Schauen wir uns doch bei den Optionen um: Für die Steuerung sind Joypad, NeGcon und das Mad-Catz-Lenkrad vorgesehen – alle mit Knopfbelegung und die Analo-

gen auch mit Kalibrierung für Lenkung und Knöpfe. Weiter zum Sound: Drei Soundmodi stehen mit "Effekte", "Effekte und Musik" sowie "Effekte und Kommentare" zur Wahl. Als Musik gibt's 15 Stromgitarren-fetzer, die von Steve Vai, Joe Satriani und Overdrive eingespielt wurden. Die Titelreihenfolge für die musikalische Begleitung ist frei programmierbar. Die drei Sound-Quellen

sind natürlich auch in der Lautstärke regelbar. Das High-Scores-Menü zeigt Euch die Bestzeiten, wie sie auf der Memory-Card abgespeichert wurden. Nach der Einstellmöglichkeit der Bildlage erwartet Euch ein komplettes Editiermenü für die Memory-Cards. Hier werden auch Spielstände geladen und gesichert. *Formel 1* bietet zwei Rennmodi, Arcade und Grand Prix. Im Arcade-Mode fahrt Ihr drei Runden pro Strecke und müßt neben einer guten Platzierung auch die Zeitlimits eines Checkpoint-Systems einhalten. Wenn Ihr von der Strecke abkommt, werdet Ihr zwar langsamer, behaltet jedoch die Kontrolle über das Fahrzeug. Realistischer wird's dann im Grand Prix. Ausrutscher werden hier knallhart mit Schleuderpartie und Blechschaden bestraft. Durch den Ankauf der Formel-Eins-Lizenz sind alle Teams und Fahrer vertreten, das Streckenangebot ist ebenfalls komplett. Im Einzelrennen oder in der Meisterschaft ('95 oder zufällig)



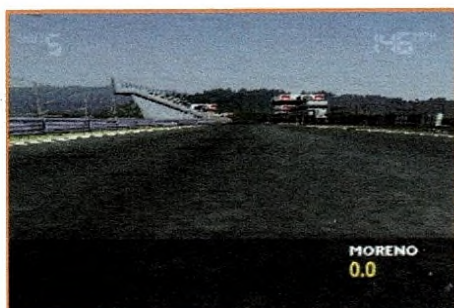
Das Render-Intro gehört bereits zum guten Ton



Die detailreichen Polygon-Strecken erforderten viel Arbeit



Im Replay erfahrt Ihr, wer Euch beim Start gerammt hat.





Wer über die Begrenzung den-
gelt, muß mit Schaden rechnen



Und Action!
Mich hat's gedreht
und der Crash ist
unvermeidlich.
Das kostet sicher
wieder mehrere
Plätze.

Fahrt Ihr ein
Duell, wird der
Gegner (bei Link
der Mitspieler)
mit einem roten
Pfeil markiert.



Mit Lenk- und Bremshilfe ist
Formula 1 für Einsteiger ideal

geht's nach den Einstellungen für den Wagen, das Wetter, Hilfen für Schaltung, Lenkung und Bremsen sowie der Rundenzahl ins Fahrerlager. Nach dem fröhlichen "Wen nehm' ich denn?" nur noch die Streckenwahl im Einzelrennen, und ab geht's. Während die Startampel noch die Rotphasen durchschaltet, wählt Ihr Euren Liebling aus einem Sechserpack Perspektiven – Grün – und gebt Gummi. Das Größenverhältnis Fahrzeug-Strecke stimmt genau, die Grafik ist sehr detailliert, und auch die Geschwindigkeit kommt wie in Wirklichkeit. Nicht umsonst wurden bei der Entwicklung die echten Telemetrie-Daten verwendet, die ein Bolide beim Rennen an den Computer in der Box sendet. Kurz nach hinten gelenkt, und schon seht Ihr Euer Fahrzeug von vorne – ein sehr tauglicher Rückspiegel. Dann fahrt Ihr zwar „blind“, aber auch echte Renn-

RACE CLASSIFICATION AFTER 6 LAPS		
		RACE TIME
1	D. COULTHARD	10:07.984
2	D. HILL	15.894
3	M. SCHUMACHER	30.209
4	J. Alesi	32.025
5	G. BERGER	43.916
6	R. BARRICHELLO	47.850
7	E. IRVINE	56.301
8	J. HERBERT	1:13.563
9	M. BRUNDELL	1:22.318
	M. BLUNDELL	1 LAP
F.LAP	D. COULTHARD	1:26.005



Der erste Platz
bringt zehn WM-
Punkte

fahrer schauen in Kurven eher selten in den Rückspiegel. Auf der Strecke ist die Ideallinie durch den erhöhten Gummiabrieb immer gut zu erkennen.

Gerade auf mittlerer und hoher Schwierigkeit solltet Ihr Euch auch tunlichst an diese Linie halten, sonst stehen Eure Chancen auf einen Sieg



Die Boxenstops funktionieren nach einem ausgeklügelten System

schlecht. Bei Kollisionen fliegen die Fetzen, und Ihr verliert auch ganze Fahrzeugteile (mit Beeinträchtigung des Fahrverhaltens). Zumeist ist dann ein Boxenstop fällig, bei dem Ihr auch gleich die Reifen erneuern, den Sprit nachfüllen und den Spoiler verstellen könnt. „Reifenverbrauch“ und „Schäden am Fahrzeug“ sind allerdings auch abschaltbar. Die Intelligenz der Gegner reicht so weit, daß sie Kollisionen überwiegend aus dem Weg gehen und Euch auch selten richtig behindern. Auf leichter Schwierigkeitsstufe sind sie noch etwas langsamer als Ihr und machen meist auch freundlich Platz. In höheren Levels müßt Ihr Euch dann schon mit viel Geschick an der richtigen Stelle vorbeimogeln (wie in echt eben). js





„Endlich einmal ein Playstation-Rennspiel, bei dem man nicht den Eindruck hat, die Entwickler hätten sich mit den 3D-Fähigkeiten der Konsole ausgetobt – und Schluß. In Formel 1 stecken viel Geld und Mühe, aber es hat sich wieder gelohnt. Hoffen wir, daß sich das auch auf das Probespielen beim Hersteller bezieht und Formel 1 nicht wie Destruction Derby mit einigen Bugs leben muß. Wir haben's hier nämlich schlicht und einfach mit dem besten Formel-Eins-Spiel zu tun, das mir je unter die Finger gekommen ist. Das Spiel verbindet Fahrspaß bei toller Geschwindigkeit gekonnt mit der Langzeitmotivation einer ganzen Renn-Saison. Die Steuerung ist mit jedem Controller perfekt, das Fahrverhalten der Boliden wirkt in allen Situationen höchst real, und die intelligenten Gegner versprechen einen Grad an Fairneß,

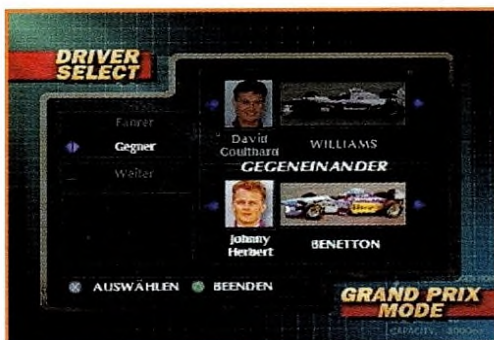


Die Vorzeigestrecke von Monaco bietet die aufwendigste Grafik

der nur eine Idee von der Wirklichkeit entfernt ist. Für passionierte Fun-Raser und Einsteiger sind die Fahrhilfen bei Lenkung und Bremse optimal. Bald werdet Ihr dann eine Fahrhilfe nach der anderen abschalten und zum Schluß seid Ihr im höchsten Schwierigkeitsgrad mit komplett manueller Steuerung unterwegs. Bis dahin werdet Ihr aber garantiert viel Zeit mit Training verbringen. Womit wir auch

schon herausgefunden hätten, warum Formel 1 so lange motiviert. Dazu kommt noch, daß Puristen auch die echten Rennen in der vollen Rundenzahl nachfahren können. Da ist man schon mal zweieinhalb Stunden auf demselben Kurs unterwegs. Mit den mannigfaltigen aber leicht durchschaubaren Optionen kann sich jeder das Spiel ganz nach Belieben einstellen. Zwei Dinge zum Meckern hab' ich aber

Auch Gegner können nach einem Crash ausfallen



Als Formel-Eins-Lizenz enthält Formula 1 alle Teams, Piloten und Strecken. Sogar die echten Werbekunden sind dabei.

Solche riskanten (aber oft lohnenswerten) Überholmanöver solltet Ihr nur mit „Schaden aus“-Option versuchen



Mit dem Rückblick behaltet Ihr die folgenden Gegner im Auge

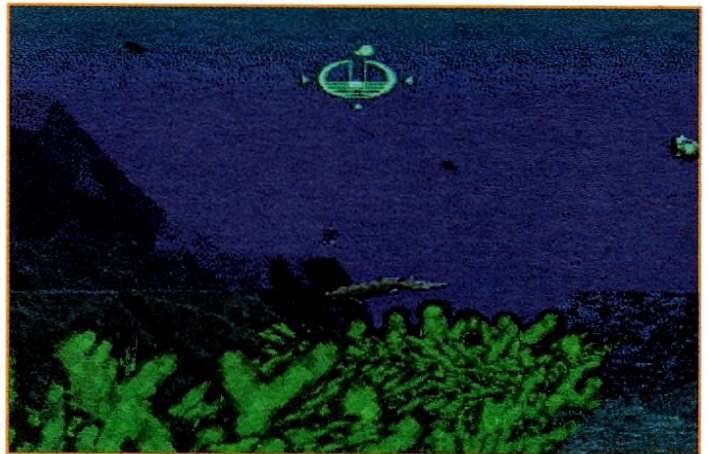
doch entdeckt: Die Ladezeiten sind ziemlich lang und es ist den Entwicklern leider wieder nicht gelungen, der Playstation die Grafikfehler völlig auszutreiben. Es ist zwar nicht gerade schlimm. Bei einem Spiel, das so knapp vor „perfekt“ herumkurvt, fällt's aber doch auf. Ein bißchen schade ist es auch, daß das Flaggensystem und die Ansicht aus der Vogelperspektive rausgefliegen sind. Aber für die Fortsetzung hat man die beiden Ideen noch einmal vorgemerkt. Wie dem auch sei, Formel 1 ist der Hit, wenn es um die Elite des Rennsports geht, und es hat seinen Ehrenplatz zwischen meinem Ridge Racer und dem Super-Mario-Kart-Modul redlich verdient. Noch nie konnte man mit einem Konsolenspiel so perfekt an einer Formel-Eins-Weltmeisterschaft teilnehmen.

System: Playstation
Spieltyp: F1-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2 (per Link)
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 83%
Musik: 82%
Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß 91%

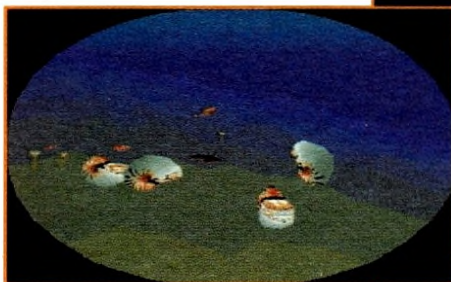


Mit den richtigen Tönen könnt Ihr sogar Wale anlocken



Wer fleißig sucht, findet seltsames Getier und schöne Pflanzen.

Action ist beim Schnorcheln ja eher selten. Auch in Sonys Tauchboot-Simulation *Aquanauts Holiday* gibt es eigentlich nur ein Ziel, und das heißt "Erkunden". Ihr schippt also mit dem U-Boot durch die blauen Tiefen eines riesigen Ozean-Areals und freut Euch der vielen verschiedenen Fische und anderer Unterwasserlebewesen. Die Landschaft besteht aus Polygonen und bietet Unterwassergebirge sowie seltsame Artefakte. Damit's nicht so schnell langweilig wird, kann Euer U-Boot Schallwellen aussenden. Durch die richtige Kombination könnt Ihr Fische anlocken und sogar zu kleinen Kunststückchen animieren. Welcher Fisch auf welche Töne steht,



müßt Ihr allerdings selbst herausfinden. Befindet Ihr Euch gerade in der Basis, entwerft Ihr im Riff-Editor ein Riff aus verschiedenfarbigen Klötzen. Je nach Kombination der Steine steigt oder fällt das Riff in seiner Beliebtheit bei seinen Bewohnern. Dieses Riff könnt Ihr auch auf dem Meeresgrund finden. Mittels abgeworfener Jump-Bojen könnt Ihr einen bereits besuchte Stelle von der

Reläax Aquanauts Holiday

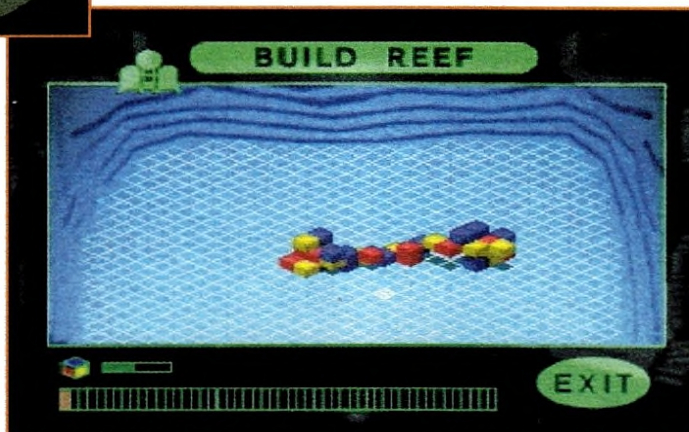


Oben: Von der heimischen Basis aus habt Ihr den Kartenüberblick
Links: Die Bullaugenoptik ist einstellbar

Basis aus direkt erreichen. Den aktuellen Spielstand könnt Ihr zwecks späterer Fortführung der Sitzung auf einer Memory Card unterbringen.



Betrachtet man *Aquanauts Holiday* nicht als Spiel, sondern als Meditationsbeschäftigung, müßte es eigentlich sogar ein "super" kriegen. Da wir aber ein Spielmagazin sind, bewerten wir



Im Riff-Editor kombiniert Ihr Futterbrocken wie die Fische es lieben

das Ganze mehr als Tauchbootsimulation und da ist es eben gerade noch "gut". Dabei erzeugt das Spiel mit seiner Unterwassergrafik und den Sphärenklängen eine entspannte Stimmung, die man fast mit der von Ecco auf dem Mega CD vergleichen kann. Die Steuerung ist einfach und schnell durchschaut. Es gibt wirklich viel zu entdecken, und es wird auch lange dauern, bis Ihr das ganze Gebiet erforscht habt. Was mir allerdings fehlt, ist der Motivationskick. Wer nicht gerade fest vorhat, sich zu entspannen und die Grafik bereits gesehen hat, wird kaum einen Grund finden, das gemütliche Geklubber anzuwerfen. *Aquanauts Holiday* spricht wohl eher die etwas ältere, gestreßte Generation an. Wer mehr auf Action steht, läßt lieber die Finger davon.

System: Playstation
Spieler: 1
Tauchboot-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Artdink
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 2
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 58%
Musik: 43%
Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **65%**



Die blauen Energiekugeln frischen Eure Lebensenergie wieder auf



Let's fetz! Da fliegen die alten Knochenfetzen (Playstation)

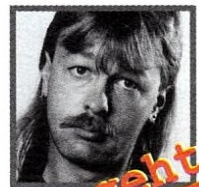
Die rührige Fantasy-Geschichte von Skeleton Warriors erzählt den immerwährenden Kampf zwischen Gut und Böse. Prince Justice und Baron Dark ringen in einem Zweikampf um die wichtigste Energiequelle der Stadt, dem Light Star-Kristall. Im Eifer des Gefechts bricht das gute Stück in zwei Teile und verwandelt durch seine mächtigen Energiestrahlen Baron Dark in ein lebendiges Skelett und im Gegenzug verleiht er

Prince Justice Superkräfte. Mit einer Riesenwut im hohlen Knochenbauch krallt sich der schwarze Baron eine Hälfte des Glitzersteins und verschwindet damit im Reich der

Splatterorgie Skeleton Warriors

dunklen Mächte. Dem kann der edle Ritter der Gerechtigkeit natürlich nicht tatenlos zusehen. Flugs schnappt er sich sein schneidiges Zauberschwert und hastet dem abtrünnigen Halunken hinterher. Klar, daß Ihr die Rolle des Heldenprites übernehmt, ohne mit der Wimper zu zucken. Taucht eine Horde von Darkman-Schergen auf, werden sie fleißig mit dem Schwert beharkt und segnen alsbald das Zeitliche. Habt Ihr nach endlosen Metzelorgien das Ende ei-

nes Levels erreicht, harrt noch ein niedlicher Obermotz seiner Bestrafung. Ab und an darf man sogar ein Raketen-Bike besteigen und per Fadenkreuz auf Schurkenjagd gehen. Eure Lebens bzw. Magic-Energie wird im linken Bildschirmteil eingeblendet und sinkt bei jeder Feinberührung. ws



geht so

„ Ein muskulöser und hübsch gerendeter Rittersmann garantiert noch lange nicht für hochwertige Unterhaltung. Diese Erfahrung muß jetzt auch Playmates ma-



Zwischendurch dürft Ihr einige schicke FMV-Sequenzen bewundern (Sat). Die Saturn-Version unterscheidet sich im großen und ganzen nur minimal von der Sony-Variante. Lediglich die Videosequenzen kommen auf der PSX etwas schärfer



Kernige Obermotze dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen

chen. Die Grafik von *Skeleton Warriors* kann sich durchaus sehen lassen. Dank ordentlicher Schlachtfelder und stimmungsvollem Musikkompositionen (die übrigens aus der Notenfeder von Tommy Tallarico stammen) kommt stellenweise ein nettes Fantasyfeeling rüber. Schade nur, daß *Skeleton Warriors* in Sachen Spielwitz weit hinter der anständigen 3D-Pracht hinterherstolpert. Hier und da ein mager gerendertes Knochengestalt niedermetzeln, dann die hinterlassenen Bonus/Power-Up-Kristalle einsammeln und sich an der schaurigen Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Hack'n'Slay-Fan länger als ein paar Stunden zu unterhalten. Nette Hintergrundgrafiken und eine praktische Steuerung heben *Skeleton Warriors* noch ins gehobene Mittelfeld. Es bleibt ein halbwegs spaßiges Monsterschermützel ohne großartige Highlights. ”



In einigen Stages dürft Ihr sogar ein Raketen-Bike durch die schöne 3D-Landschaft steuern

Blaue Schutzschilde machen Euch für kurze Zeit unverwundbar



Gleich gibt's eins auf die Mütze

System: Playstation/Saturn
 Spieltyp: Action-Jump'n'Run
 Megabit: CD
 Hersteller: Playmates
 Testversion: M.C. Games
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
 Preis: ca. 90 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 77%
 Musik: 78%
 Soundeffekte: 68%

Spiel-spaß **58%**

SEGA SATURN

UFO GAMES

ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.
 Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen

Bundesallee 71 • 12161 Berlin

Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35

Verkaufte Auflage 60.885 (IVW 2/96)

VIDEO
GAMES

380.000 Leser pro Ausgabe (AWA '95)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten

Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

Carolin Gluth 46 13-3 05 • PLZ 4, 5

Natalie Regnault 46 13-313 • PLZ 0-3, 6-9, A, CH

Peter Kusterer 46 13-3 33 Anzeigenleitung

Fax: 46 13-7 89

MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

EIN HERZ FÜR STRAUCHDIEBE

Viele Vögel haben unsere heimischen Sträucher zum Fressen gern. Im Gegensatz zu exotischen Ziergewächsen liefern sie ihnen reiche Beute. "Hecken" auch Sie etwas Gutes für Ihren Garten aus. Näheres in der Broschüre "Heimische Sträucher" (für 3,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
 Deutschland (NABU)
 Postfach 30 10 54
 53190 Bonn

Gebrauchtspiele !

— An- und Verkauf —

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030/7 87 51 92 — 030/7 81 15 36

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 — 7875192
 13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 — 4532273



Den Summer Salt Kick hat Gush bei Sarah von VF abgeuckt



Der Mumienkämpfer Majete besitzt einen „riesigen“ Special Move

Der Vater vieler Videospiele scheint der Gedanke zu sein: „Wie produziere ich ein Spiel, das so ähnlich aussieht wie...“ Und gerade bei *Killing Zone* scheint diese Hypothese einmal mehr bestätigt zu werden. Auf dem ersten Blick handelt es sich hier um ein ganz ähnlich klingendes indiziertes Gegenstück, das so ähnlich aussieht wie *Toshinden*. So gestaltet sich auch die Mannschaftsaufstellung. Insgesamt sind es sieben Recken, die jeweils auf der Seite des zweiten Players nicht nur anders aussehen, sondern auch andere Namen verpaßt bekamen: der Minotaurus Batch/Tairos, die Schlangendame Renner/Karla, der Gigant Drake/Vilken, das

Kein Zutritt! Killing Zone

gestiefelte Skelett Kal/Hal, die Dark Faerie Sherry/Flir, der Werwolf Gush/Toma und der Mumienkämpfer Rem/Majete. Jeder besitzt fünf bis sechs Special Moves, wobei einige von vornherein auch Handwaffen tragen. Beispielsweise ist Kal standardmäßig bestückt mit Schwert und Schild (was sonst!). Zu den Vorzügen eines 3D-Beat'em Ups gehört natürlich auch die Ausnutzung des 3D-Kampffeldes. Ähnlich wie bei *Toshinden* drückt Ihr dazu einfach die L2/R2-Tasten, um so einen Schritt in die räumliche Tiefe zu tun. Als besonderen Leckerbissen bietet das Spiel neben dem Normalmodus (VS-Modus wird durch Betätigen des 2P-

Joypads aktiviert) einen sog. Automodus, wobei Ihr hier einen Kämpfer Eurer Wahl durch vier Turniere begleiten dürft. Das Besondere dabei: Nach jedem Kampf erhält der Kämpfer Agility-Punkte. Ein Beat'em Up, das so ähnlich aussieht wie ein Rollenspiel...? tet



na ja

„Wäre *Killing Zone* vor zwei Jahren auf den Markt gekommen, hätte man über bescheidene Polygongrafik, miese Steuerung, spärli-

che Moves-Auswahl und mangelnde Kämpferanzahl vielleicht noch hinweggesehen und es als einen netten Gehversuch gewertet. Aber im Jahre 1996, wo *Toshinden*, *Tekken* und *Virtua Fighter* schon längst andere Maßstäbe gesetzt haben, finde ich es bemerkenswert, ja sogar mutig von Naxat, dieses Spiel überhaupt auf die Öffentlichkeit loszulassen. Zwar wurde die Grafik sauber umgesetzt, doch es fehlt jenes wuchtige Spielgefühl, was die oben genannten Drei alle meisterlich zu vermitteln verstehen. Die Grafik ist schlichtweg nicht mit der Steuerung abgestimmt, so daß das Gefühl aufkommt, man steuere hohle Plastikpolygone statt Kämpfer. Für spektakelverwöhnte Beat'em Up-Freunde sei daher der Zutritt in die *Killing Zone* streng untersagt!



Kal verwandelt sich in einen Riesen-Totenschädel



Karla legt Ihre Gegner mit einem Schweiffeger flach



Monsieur Frankenstein ist zwar langsam, hat jedoch viel Kraft

System:	Playstation
Spieletyp:	Beat'em Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Acclaim/Naxat
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 7
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	64%
Musik:	50%
Soundeffekte:	32%

Spiel-spaß **48%**

Schluss mit teuer!

Jetzt neu
100% PC-Spiele!
Ab sofort Heft
+ CD für nur

7,80
mit CD

Das PC-Spiele-Magazin
mit CD-ROM: 650 MByte
Power spielbare Demos
aller aktuellen Spiele.
Professionelle Tests der
neuesten Titel, Szene-
infos, Tips & Lösungen von
Insidern zu den kniffligsten
Computerspielen.

<http://www.magnamedia.de>



Power Play – voll am Limit

Super! Das Testabo (3 Ausgaben zu DM 15,-) unter Fax 07132/959 244, Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm



Zwischen fünf verschiedenen Sichtperspektiven dürft Ihr wählen



Ohne Rücksicht auf Verluste driften wir durch das Schneegestöber

Playstation-Besitzer müssen nicht länger neidisch auf Segas Vorzeige-Renner blicken. Mit Burning Road ist endlich ein vergleichbares Boliden-Spiel für Sonys Power-Konsole erschienen. Vier auffrisierte US-Flitzer (zwei Sportwagen und zwei Monster Trucks) stehen beim Kampf um die Pole Position zur Auswahl. Ihr entscheidet Euch zwischen Practice, Championship oder einem Link-Modus. Auf drei Kursen liefert Ihr Euch mit den Computerrivalen heiße Verfolgungsjagden: Erkennt die erste Piste noch stark an *Daytona USA*, flitzt Ihr im zweiten Kurs á la *Sega Rally* quer durchs holprige Gebirge, woraufhin der dritte Pacours Euch mitten durch eine nächtliche Großstadtkulisse führt. An optischen und spielerischen Finessen wurde nicht gespart:



Oben seht Ihr den Stadtkurs, darunter einen hübschen Crash

Heiße Flitzer Burning Road

Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebensowenig wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten. Im Gegensatz zu einem „normalen“ Autorennen gehören bei *Burning Road* rüde Rempelen mit dem Gegner zum Alltag. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee sind in einigen Abschnitten vorhanden. Euer Ziel ist es, abgesteckte Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. Harte Crashes mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit und Bonuspunkte. Je nachdem wie oft Ihr einen Unfall baut, verbiegt sich das Karosserieblech und Eure

Reifen werden zunehmend schlechter. Am Ende bekommt Ihr je nach fahrerischer Glanzleistung einen Sack voll Punkte aufs Konto gutgeschrieben. ws



„Burning Road ist ein durchaus gelungener, wenngleich auch dreist geklauter Mix aus *Daytona* und *Sega Rally*. Der actionbetonte Rennablauf ist um einiges schneller und nervenaufreibender als bei den oben er-

wähnten Konkurrenz-Racern. Auch optisch weiß das Hochgeschwindigkeitsrennen zu überzeugen: Detaillierte Geländetexturen und edle Licht/Schatten-Effekte versetzen jeden Rennspiel-Freak in Verückung. Die Steuerung entspricht überwiegend der von *Sega Rally*, wobei sie im direkten Vergleich (trotz optionaler Analog-Unterstützung) einiges an intuitivem Feingefühl vermissen läßt. Noch einiges mehr störte mich: Die Computergegner sorgen nur kurzweilig für Herausforderung; außerdem hätten die drei Strecken ruhig um einiges länger ausfallen können. Wer ein actionreiches Rennspiel sucht, wird von *Burning Road* trotzdem nicht enttäuscht sein, zumal es momentan nichts vergleichbares für die Playstation gibt.



Mit Vollgas donnern wir durch eine hell beleuchtete Tunnelpassage

System: Playstation
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Toka
Testversion: Softgold
Spieler: 1 bis 2
Features: Analog, Save & Link-Option
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 81%
Musik: 73%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß **75%**

PRO-PINBALL Wettbewerb

1. Preis:
Ein
waschechter
Terminator-2-
Flipper

2. Preis:
Eine Konsole von
Sega, Sony oder
Nintendo nach
Wahl und dazu
ein Spiel

Also, schreibt uns den High-Score-Code und Eure Wünsche bezüglich Konsole und Spiel auf eine Postkarte und schickt das Ganze an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: The Web
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Sollten mehrere Teilnehmer dieselben Highscores einschicken, entscheidet das Los über die Platzierung. Einsendeschluß ist der 20. November '96, die Gewinner gibt's dann zu Weihnachten.

Wir vom Verlag und auch die Leuten von Laguna gucken mal wieder in die Röhre, alle anderen dürfen mitmachen und gewinnen.



3. Preis:
Zwei Spiele
nach Wahl
(Sega, Sony,
Nintendo)

**4-20.
Preis:**
Ein cooles
Pro Pinball-
T-Shirt

Aus guten Spielen kann man schon eine Menge machen. Aus diesem Grunde ruft Laguna hiermit den offiziellen *Pro Pinball*-Wettkampf aus. Es geht um den höchsten aller High-Scores bei dieser höchst gelungenen Flippersimulation für die Playstation. Damit Ihr keine Memory-Cards schicken müßt und wir es mit glaubwürdigen Ergebnissen zu tun bekommen, hat man bei Empire gleich einen Verschlüsselungsmechanismus in *Pro Pinball - The Web* eingebaut. Während vor dem Spiel die High-Score-Liste gezeigt wird, drückt Ihr beide Flippertasten gleichzeitig und notiert Euch das auftauchende Paßwort auf einer Postkarte. Dieses Paßwort enthält den verschlüsselten High-Score und ist somit fälschungssicher. Mitmachen lohnt sich wieder, denn die Preise haben sich gewaschen.



Drückt die beiden Flippertasten während die High-Scores gezeigt werden und Ihr erhaltet ein Paßwort wie dieses



In bonbonbunten Bonuslevels zerhopt Ihr möglichst viele Ballons



Die dicken Polygon-Endgegner sind fast alle leicht zu schlagen

Die Fortsetzung des kunterbunten 3D-Jump'n'Runs kann eigentlich die in ein Sequel gesetzten Erwartungen nicht ganz erfüllen. Das einzige, was sich spielerisch geändert hat, ist eine Anzeige für die Sprungenergie und ein verbessertes Feindradar. Ansonsten springt Ihr genau wie im ersten Teil auf Weltfragmenten herum, die ein übergroßes Alien für seine Sammlung mop-



Viel Spaß in der Achterbahn



Die entführten Welten wollen zurückerobert werden

sen will. Eure Aufgabe ist es, vier putzige Schwammerl einzusammeln, die dauernd ein "MuuMuu" von sich geben und deshalb auch so heißen. Die Levels sind komplett in 3D aufgebaut und fordern Eure Jump'n'Run-Künste auch in

Mission Disc Jumping Flash 2

vertikaler Richtung. Aufkreuzende Feinde werden mit Standard-Laser und etlichen Smartbomb-ähnlichen Extrawaffen zu Bonusmünzen zerblasen. Am Ende jeder Welt gibt's dann einen – na, was wohl? – fetten Endgegner. Haben wir beim ersten Teil noch über zu wenig Levels gemeckert, zeigten sich die Programmierer einsichtig und spendierten dem Nachfolger zusätzlich zu den Standardwelten noch etliche Extra-



„Wenn man's einmal nur von der Machart her betrachtet, sind Jumping Flash 1+2 die einzigen echten Konkurrenten für Mario 64. So freies Rumhopsen gibt's sonst in keinem anderen Spiel. Der zweite Teil bietet zwar zu wenig Neues, um von dieser Sei-

te her einen Kauf lohnenswert zu machen, betrachtet man Jumping Flash 2 aber einfach als zusätzliche Levels, ist es für Fans ein echtes Bonbon. Höhere Anforderungen an Eure Jump'n'Run-Künste dürft Ihr allerdings nicht erwarten. Jumping Flash 2 ist genauso leicht wie der erste Teil (mir persönlich kommt's sogar noch etwas einfacher vor). Dafür ist es immerhin länger, und in den Extra-Welten steigt der Schwierigkeitsgrad noch einmal dezent an. Dabei ist auch der zweite Teil witzig gemacht, obwohl man auf neue Gags vergeblich wartet. Ob der erste Teil wie bei der japanischen Version beiliegt, stand bis Redaktionsschluß leider noch nicht fest. Hoffen wir's, denn gerade für etwas untrainierte Joypadkünstler ist Jumping Flash ein echtes Vergnügen.“



Vier MuuMuus müßt Ihr aufsammeln, und den Level zu schaffen

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 77%
Musik: 71%
Soundeffekte: 65%

Spiel-
spaß **74%**

Mitmachen und gewinnen!

STARFIGHTER 3000



Zu Gewinnen:
*Starfighter 3000 für
Playstation ist ein
3D-Shoot'em Up mit
Finessen*



Fliegerasse und Joy-
padfinger! Nun ist es
wieder einmal so
weit. Für unsere Aviation- und
Luftakrobatik-Freunde gibt's
diesmal ein Quiz aus dem
Reich über den Wolken.
Schließlich wollen wir ja wis-
sen, ob Ihr als Testpilot des
Starfighter 3000 waschma-
schinenfest und allwettertaug-
lich bis 200m seid. Wer sich
als Fliegerarsc..., ähm Ass des
Monats qualifiziert, darf sich
zudem auf einen kalten Winter



TELSTAR
Electronic Studios

freuen. Als erster Preis winkt
eine dicke Bomberjacke mit
dem ebenfalls KSZE-geprüften
Starfighter 3000-Emblem. Und
die hält jedem Schneesturm
stand, garantiert! Also, stillge-
standen, Männer! ...und Fra-
uen sind natürlich auch herz-
lichst eingeladen.



Welche amerikanische Firma baute den Überschall- jäger „Starfighter F-104 G“ der Bundesluftwaffe?

1. Preis:

Eine Bomberjacke mit dem exklusiven
Starfighter-3000-Emblem und ein *Starfighter-
3000* Spiel für die Playstation (PAL)

2.-11. Preis:

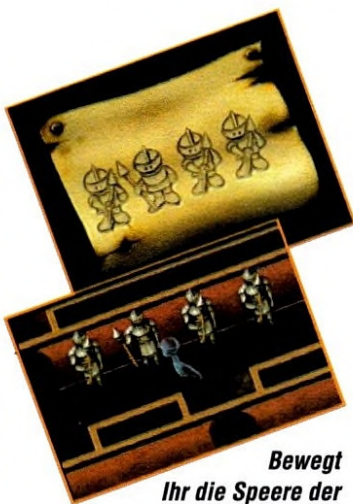
Je ein *Starfighter-3000*-Spiel für die
Playstation (PAL)

Schreibt oder faxt die Antwort an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Starfighter
Postfach 1304
85531 Haar bei München

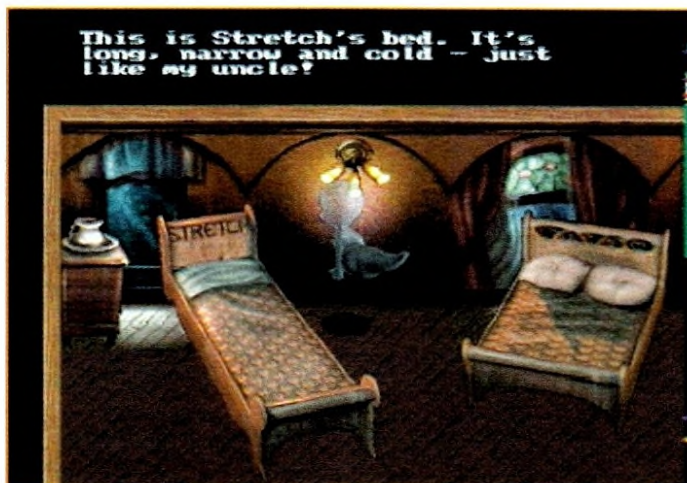
Fax.: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der **30. September 1996**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Bewegt
Ihr die Speere der
Ritter in die auf der Karte
vorgegebene Richtung,
dann öffnet sich eine Tür

Erinnert sich eigentlich noch irgendwer an Spielbergs letztjährigen Sommerhit? Richtig, der Familienfilm mit den vier kleinen Monsterlein ist gemeint. Bereits im Herbst '95 sollte das Spiel zum Film erscheinen. Eine relativ weit gediehene Vorversion lag uns seinerzeit schon vor, weswegen wir in der Ausgabe 8/95 auch ein Casper-Preview veröffentlichten. Anfang September diesen Jahres ist es aber endlich soweit. Warum Interplay noch 12 weitere Monate ins Land gehen ließ, um die Filmumsetzung verkaufsfertig zu machen, wissen wirklich nur die Götter. Da Story: Über 100 Jahre lang haben vier artverwandte Geister, Stretch, Stinkie, Fatso und Casper, Whipstaff Manor mit niemandem teilen müssen. Plötzlich ändern sich jedoch die Besitzverhältnisse, und das einst schloßartige Anwesen in Staatsbesitz fällt in die Hände von Carrigan Crittenden. Dieser schaltet "Ghostbuster" Dr. James Harvey ein, einen befreundeten Seelenklempner,



Tester von Welt spielen lieber englisch. Deutsche Texte gibt's auch.

Süße Zeitvergeudung

Casper

der zusammen mit der zwölfjährigen Tochter in Whipstaff seine Zelte aufschlägt. Ihr übernehmt im Spiel die Rolle des jüngsten Geists, Casper, der im Gegensatz zu seinen böhsen Onkelz wenig Freude am Leute-Erschrecken hat, dafür aber einen Freund, bzw. eine Freundin sucht (wäre Casper in Deutschland aufgewachsen, hätte er auch eine jener

0190-Nummern anrufen können, aber sei's drum). In diesem Fall bietet sich natürlich die unvoreingenommene Kathleen Harvey an, der Ihr lediglich im Garten ein Röslein pflücken müßt, um sie davon zu überzeugen, daß Casper ein guter Geist ist. Wenn Casper nicht gerade die Botanik unsicher macht, schwebt er in einem Fort die Gänge des laby-

rinthartig konstruierten alten Gemäuers entlang, immer auf der Suche nach Nahrung, Schaltern, nützlichen Gegenständen oder Puzzleteilen von insgesamt neun verschiedenen Gemälden. Habt Ihr alle Teile eines Bilds gefunden, müßt Ihr diese noch in den passenden Bilderrahmen einfügen. Für jedes komplettierte Puzzle erhaltet Ihr ein neues Morph-Icon. Setzt Ihr diese dann an bestimmten Stellen ein, kann Casper lästige Hindernisse beiseite räumen, bzw. sich durch Lüftungsgitter zwängen und dadurch neue Räume erreichen. Dabei erweitert Ihr Euer Item-Menü immer wieder um verschiedenfarbige Schlüssel (für Türen und Schatztruhen), Puzzleteile oder andere seltsame Fundstücke, wie z.B. eine Kamera, Sekundenkleber, Parfum, etc. – ein klassisches Adventure eben!

Habt Ihr das Gefühl, in einem "Level", bereits alles abgegrast und ausprobiert zu haben, sollte nach grünen Pfeilen Ausschau gehalten werden, die Euch dann in die richtige Richtung lotsen. Netterweise stirbt Casper nie. Der Energie-



Ein weiteres Puzzle (Bild hinter Casper) ist geschafft. Jetzt dürft Ihr Ball spielen.

Im Garten warten auch noch einige Goodies



Das Item-Menü "schluckt" all Eure Fundstücke und zeigt Caspers Energievorrat an



Hier werdet Ihr gerade von einem Spielzeugpanzer verfolgt, den Fatso steuert.



Ein Pfeil aus Münzen in die rechte Richtung – was will uns Interplay nur damit sagen?



Einfach mal alle neun Schalterstellungen ausprobieren – recht easy!



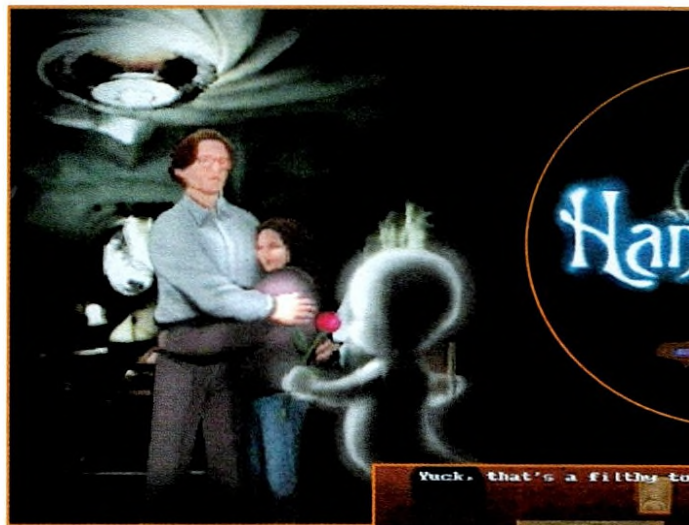
Der Garten ist genauso verwinkelt, wie Whipstaff Manor von innen

punktespeicher, den Ihr durch Aufnahme von Sandwiches oder Obst ständig erhöht, kann die gelegentlichen Treffer von Feinden lässig verkraften. Einige Aktionen mit den Morphicons kosten zwar auch Energie, deren Verbrauch ist aber minimal. Falls Euch dennoch einmal der Saft ausgehen sollte, werdet Ihr lediglich in die Eingangshalle zurückgebeamt. Alle geöffneten Türen bleiben dabei trotzdem geöffnet, alle Puzzle gelöst.



geht so

„Der größte Vorteil an Casper ist zweifelsohne dessen Komplexität. Gepaart mit dem hohen Niedlichkeitsfaktor eines (leider) durchsichtigen Helden und der Dauerbelastung einer gräßlichen



Zwischensequenzen halten die Erinnerung an den Film wach

Begleitmusik stellt sich mir allerdings die Frage, welche Zielgruppe hier angesprochen werden soll. Meist ist der Spielverlauf ziemlich linear, obwohl Ihr des öfteren sehr viel sinnlos rumirren müßt, um genau die Tür zu finden, die sich nach Betätigung eines bestimmten Schalters am anderen Ende des Gebäudes



geöffnet hat. Manchmal sind die Rätsel, ohne deren Lösung es überhaupt nicht mehr weiter geht, dagegen sehr happig zu knacken. Teleporter sucht Ihr vergebens, und Übersichtskarten müßt Ihr selbst

Supernervig: Die PSX muß ständig neue Räume nachladen. Frohes Warten!

zeichnen, wie ein Programmierer-Hinweis im Spiel oberklug rät. PSX-Besitzer, die momentan sehr ausgehungert nach Adventures sind, sollten lieber mal bei Capcom oder Delphine/EA probierspielen. Da wird definitiv mehr Action, weniger dumme Rätsel und weitaus besserer Sound geboten (das Geistergedudel kommt sehr besch...eiden).



Die farbigen Schlüssel sind ziemlich gut versteckt. Nur mit ihnen gelangt Ihr in neue Gebäudeteile.



Vorsicht Allergiker: Auf dem Speicher gibt es beim ersten Besuch außer Hausstaub nicht viel zu holen

System: Sony Playstation
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 52%
Musik: 64%
Soundeffekte: 45%

Spiel-spaß 70%



In der Halle gibt es kein "Aus" und nur sieben Feldspieler pro Team



Dieser Freistoß traf den Innenpfosten und ging ins Tor - wat schön!

Die gleichnamige PS-Version kam als erstes Pal-Fußballspiel bereits vor einem Jahr auf den Markt und konnte sich deshalb einige Zeit sogar in den Charts behaupten. Bei der SAT-Konvertierung wurde spielerisch nichts verändert. Lediglich eine Zusatzoption, "Euro '96" (immerhin mit den Originalgruppierungen), hat sich still und leise ins Optionsmenü eingeschlichen. Nach wie vor könnt Ihr zwischen Hallen- und Rasenfußball auswählen. Die Freundschafts- oder Wettkampfspele (Pokal, Turnier, Liga, Euro 96) lassen sich entweder im Arcade- oder Simulationsmodus bestreiten. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Spielmodi liegt darin, daß die Spieler bei

Oberhektisch Striker '96

oben in der Mitte des Bildschirms ein Energiebalken, mit dem Ihr die Schußstärke regelt. Je länger der Paß-, Einwurf- oder Abstoß-Button gedrückt wird, desto stärker wirkt sich die jeweilige Aktion aus. Das Spieltempo ist recht

flott, vor allem das der gegnerischen Mannschaften, die Euch mit selten dagewesenem Elan fortwährend in die Ecke zu drängen versuchen. ds



geht so

„Rage Software hat das Striker-Erfolgsrezept leider in keiner Weise auf den 32-Bit-Sektor übertragen können. Zu stark ist die Konkurrenz und zu wenig überzeugend das hektische Rumgewusel, bei dem Ihr kaum

Netter Gag:
Vor jedem Länderspiel werden ein paar Takte der Nationalhymnen beider Länder angespielt.



der Arcade-Variante nicht ermüden. Wer die üblichen Einstellungsqualen wie z.B. Wetter, Taktik, Strategie, Reglement etc. umgehen möchte, setzt den Cursor zu Beginn einfach auf "Schnellstart". Dann erledigt die CPU auch die Auswahl Eurer Mannschaft. Im Spiel erscheint jedes Mal, wenn Ihr in Ballbesitz seid,



Die Stadiongrafik ist nicht schlecht, die Spielernamen dafür schon

taktische Eingriffsmöglichkeiten habt. Aufgrund der immer präsenten Gegner habt Ihr anfangs zwar noch das Gefühl, nicht richtig eingespielt zu sein. Selbst nach einer Woche Training gelingen Zweikämpfe jedoch viel zu selten, und auch im Easy-Mode hatte ich immer das Gefühl, daß der Gegner eine Spur schneller angetrieben wird. Dazu kommt, daß Ihr Pässe nur schwer dosieren könnt und so vor allem in der Halle jedes Spiel in ein hoffnungsloses Rumgebolze ausartet. Eine Serie von Pässen ist aufgrund der schlechten Übersicht des Spielfelds (der nicht abstellbare Radar-Screen ist ein Witz) ohnehin nur theoretisch möglich. Das Sprüche-Repertoire des englischen Kommentators ist auch äußerst dürftig – Leute, wartet lieber auf Victory Goal '96 von Sega!

System: Sega Saturn
Spieltyp: Fußball
Megabit: CD
Hersteller: Rage/Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 68%
Musik: 41%
Soundeffekte: 77%

Spiel-spaß **65%**



Mit der Schrotflinte sind solche Durchschnitts-Aliens kein Problem



Kommt Ihr den Eiern zu nahe, werdet Ihr von Facehuggern überfallen

Mit einiger Verspätung veröffentlicht Acclaim endlich die Saturn-Umsetzung von *Alien Trilogy*, einem der besten 3D-Actiongames, dessen PSX-Version in der VG 3/96 immerhin 87% Spielspaß erhielt. Aufgrund der komplexeren Hardware dauern Adaptionen für Segas 32-Bit-Gerät bekanntlich oft etwas länger, aber das Warten hat sich gelohnt. Spielprinzip und Handlung sind natürlich identisch, der Kampf gegen die Aliens beginnt auf LV426, dem Planeten aus *Aliens*, wo Siedler von den Monstern bedroht werden. Mit einer Abteilung Marines landet Ihr in der Kolonie, doch schon nach kurzer Zeit bleibt nur noch ein Überlebender übrig – Ripley. Bevor Ihr Euch in die Schlacht stürzt, wählt Ihr noch Euren Schwierigkeitsgrad und aktiviert einige Cheats im Paßwortmenü, vorausgesetzt

Hit'em Hard Alien Trilogy



natürlich, Ihr kennt die streng geheimen Sprüche, die Euch das gesamte Waffenarsenal und Unverwundbarkeit versprechen. Vor jedem Spielabschnitt erklärt Euch der Computer kurz die Zielstellung, die Ihr zumindest bis zu einem bestimmten Prozentsatz erfüllen müßt, sonst dürft Ihr Euch nochmal am gleichen Level versuchen. Am Spielbeginn verteidigt Ihr Euch mit einer lahmen Pistole, doch schon bald findet Ihr durchschlagendere Waffen wie zum Beispiel eine die Schrotflinte, einen Flammenwerfer oder meine Lieblingswaffe, die Smart Gun, die auch den stärksten Alien in

kürzester Zeit in seine Einzelteile zerlegt. Weiteres Zubehör wie Automapper, Infrarotbrille und der Motiontracker erleichtert Euch die schwierige Aufgabe etwas.

tet



super

„Es geht also doch! Wenn man sich mit Entwicklern unterhält, hört man oft, wie schwer es doch sei, für den Saturn zu pro-

grammieren, aber *Alien Trilogy* beweist eindrucksvoll, daß die Sega-Hardware der Playstation in nichts nachsteht. In manchen Abschnitten wirkt die Grafik der Saturn-Version sogar ein wenig flüssiger und weicher. Spieltechnisch überzeugt *Alien Trilogy* durch klugen Levelaufbau, intelligente Gegner, die sich zumeist tatsächlich wie Lebewesen verhalten und nicht wie wandelnde Zielscheiben auf Euch zuschleichen. Zahlreiche Level garantieren langanhaltenden Spielspaß, in späteren Abschnitten warten sogar einige knifflige Rätsel auf Euch. Mit *Alien Trilogy* gibt es erstmals auch für den Saturn ein exzellentes 3D-Actiongame, ein Genre, das auf dieser Konsole bisher stark vernachlässigt wurde. Wer etwas Gänsehaut verträgt, darf beruhigt zugreifen.“



Ob klein oder groß, die Viecher sind immer eine Plage



Wer ein Alien so nah an sich heranläßt, muß eben leiden...

System:	Saturn
Spieltyp:	3D-Action
Megabit:	CD
Hersteller:	Probe Software
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	7 bis 9
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	84%
Musik:	69%
Soundeffekte:	72%

Spiel-
spaß **87%**



Speerwerfen vor malerischem Hintergrund – wie romantisch!



Stabhochsprung: Diesmal waren die 6,10 Meter noch zu viel.

Leider hat es Sega in Europa nicht mehr geschafft, *Athlete Kings* vor den Olympischen Spielen zu veröffentlichen. Wer sich aber von Donovan Baileys Weltrekord oder Carl Lewis' neunter Goldmedaille inspirieren ließ und keine Lust auf jahrelanges Training hat, kann ab Ende August auf der Heimkonsole sprinten, werfen und springen was das Zeug hält. Im Gegensatz zu Konamis PSX-Hit *Track & Field* beschränkt sich *Athlete Kings* auf leichtathletische Übungen. Zur Auswahl stehen alle Disziplinen eines Zehnkampfs. Um die nötige Power zu erzeugen, müßt Ihr in fast allen Disziplinen die beiden Energietasten möglichst schnell abwechselnd betätigen, beim Diskuswerfen allerdings baut



Jede umgerissene Hürde kostet viel viel Zeit



Li Huang ist ja so süß, kennt jemand ihre Telefonnummer?

Go Busemann Go

Athlete Kings

Ihr die Energie auf, in dem Ihr das Richtungskreuz entgegen den Uhrzeigersinn schnell bewegt, was speziell mit einem Joypad fast unmöglich erscheint. Am besten besorgt Ihr Euch schon mal einen Joystick. Das Kugelstoßen dient offenbar als willkommene Er-

holung für die strapazierten Finger, denn der Energiebalken füllt sich automatisch. Allerdings schafft Ihr gute Weiten nur mit exaktem Timing und optimalem Winkel. Während des 400- und 1500-Meter-Laufs erscheint unter der Poweranzeige noch ein zweiter

Balken, der Eure Ausdauer darstellt. Wer sich zu früh verausgabt, wird im Endspurt ziemlich eingehen. Das Programm speichert für jede Disziplin die fünf besten Leistungen ab. Neben dem Zehnkampf dürft Ihr auch jede Disziplin einzeln auswählen. *tet*



Man merkt *Athlete Kings* in einigen Disziplinen deutlich an, daß es sich um eine Arcadenumsetzung handelt. Die Steuerung beim Diskuswerfen eignet sich zwar für eine Automatenkabine, die ja fast alle mit einem Joystick ausgerüstet sind, aber die meisten Saturnbesitzer begnügen sich mit einem Joypad, und da finde ich die Steuerung unmöglich. Das

Hier seht Ihr eine völlig neue Leichtathletikdisziplin, den sogenannten Triplesprung, bei dem Drillinge gleichzeitig anlaufen und möglichst weit springen



Ohne Joystick werdet Ihr Euch beim Diskuswerfen sehr hart tun und kaum 70 Meter erreichen



Beim 1500 Meter Lauf haltet Ihr Euch am besten im Pulk, dann geht Euch die Puste nicht aus

Kugelstoßen wirkt sehr langweilig und bietet Euch zu wenig Möglichkeiten zu Verbesserungen, da sich der Energiebalken selbständig auflädt. Wie schon bei Konamis Track & Field, vermittelt das Programm beim Weitsprung nicht das Gefühl für den Absprung. Hier wäre vielleicht eine Nahaufnahme vom Balken wünschenswert gewesen, wie man sie bei ungültigen Versuchen sieht. Andere Übungen wie der Stabhochsprung oder auch der Hürdenlauf wurden ausgezeichnet und technisch anspruchsvoll umgesetzt. Leider hält sich auch Sega nicht an die offiziellen Regeln. So gibt es beim Hoch- und Stabhochsprung nur insgesamt drei Versuche pro Teilnehmer anstatt der in Realität üblichen drei Versuche pro Höhe. Zumindest hätte man dem Spieler hier die Wahl zwischen den beiden Möglichkeiten überlassen sollen. Grafisch überzeugt Athlete Kings



Noch nicht mal unter 10 Sekunden gelaufen, wie schwach

auch die größten Sportfans mit ausgezeichneter Animation, fließenden Kamerafahrten und stimmungsvollen Hintergründen. Rekordsüchtige freuen sich besonders über den ausführlichen Statistikteil, der die fünf besten Leistungen für jede Disziplin anzeigt und auch speichert. Aufgrund der spielerischen Schwächen in einigen Übungen erreicht Ath-

lete Kings nicht ganz die Qualität der Konkurrenzprodukte "Track & Field" und "Olympic Games". Trotzdem werden Leichtathletikfans auch langfristig viel Freude an diesem Spiel finden. Wer will, kann uns übrigens gerne seine Bestleistungen zusenden, vielleicht veröffentlichen wir demnächst mal eine Rekordliste.



Kurz vor dem Ziel hängt Jet die Chinesin klar ab

System: Saturn
Spieltyp: Leichtathletiksimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
Musik: 60%
Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß 77%

SEGA SATURN

PlayStation

Actua Soccer	84,90
Agile Warrior	69,90
Assault Rigs	79,90
Battle A.	
Toshinden II	99,90
Criticom	69,90
Discworld dt	89,90
Fade to Black	99,90
GameBuster	89,90
GeomCube us	89,90
Gunship	99,90
Panzer General	89,90
Pro Pinball	89,90
Revolution X us	89,90
Road R. us/dt	89,90
Playstation	399,00
Tekken 2 jp	139,90
Umbau Chip	49,90
Viewpoint	89,90

(FAST) ALLE BISHER ERSCHEINEN PAL TITEL FÜR PLAYSTATION UND SATURN LIEFERBAR!!

Other N-Stuff...

Nintendo 64 jp	899,00
Pilotwings 64 jp	209,90
RGB Booster Platine	49,90
RGB Umbau	99,90
Super Mario 64 jp	209,90

inkl. 1 Analog-Controller
Netzwanlder
Super Mario 64
Pilotwings 64

Nintendo 64 jp 1.199.-

HALL OF GAMES

Im Centhof in Fulda, Kern A, 4. Stock könnt Ihr alles auch direkt abholen!

0661-77726 Fax 0661-77736

Online von Mo. bis Fr. 11.00-18.00, Sa. 12.00-15.00

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Angebote bzgl. Gebrauchtspielen freibleibend.

E-Mail Adresse für Bestellungen, Tips, Anregungen:
bake.1@t-online.de

AUCH AN- UND VERKAUF V. GEBRAUCHTEN (PSX, SAT, 3DO, PC)

Bestellen =
Anrufen + Adresse durchgeben =
fast schon angekommen

Daytona 79,90
Digital Pinball 79,90
Euro '96 Soccer 79,90
F 1 Challenge 79,90
Fifa Soccer '96 79,90
Magic Carpet 89,90
Myst 89,90
Night Warriors us 109,90
Nights jp 149,90
Panzer Dragoon 289,90
Sega Rally 79,90
Sega Saturn 399,00
Shellshock 99,90
Shining Wisdom 89,90
Shockwave 89,90
Assault 89,90
Skeleton Warriors 99,90
us 99,90
S.F. The Movie 69,90
Virtua Fighter 2 79,90
WipEout 79,90
W.C.III 3DO
Need for Speed 49,90
Road Rash 49,90

Bundle des Monats 3 Stck. für **149.-**

Artikel siehe Ausg. 8/96 oder kurz anrufen...



In
einer Eurer
ersten Missionen
müßt Ihr die Prinzessin
Satera befreien

Wer sich noch an die legendäre *Shining Force*-Serie fürs Mega Drive erinnern kann, dem wird die Programmfirma Sonic bestimmt ein Begriff sein. Vor etwa einem halben Jahr präsentierten sie in Japan *Shining Wisdom*, den Nachfolger der alten Saga für den Saturn (siehe VG Sonderheft Nr.8). Das überraschende dabei war, daß diesmal statt eines Strategie-Rollenspiels ein Action Adventure herausprang. Nun liegt auch die US-amerikanische Version von Working Designs vor. Somit wird es auch Euch nicht mehr schwer fallen, die Story voll auszukosten: Nachdem eine übernatürliche Macht die Prinzessin Satera in einen Tiefschlaf versetzt hat, wird unser junger Held Mars beauftragt, die geheimnisvolle Magierbande unschädlich zu machen, die hinter dieser Machenschaft steht. Dabei trabt Ihr grundsätzlich alleine durch das monsterübersäte Königreich von Odegan. Im Laufe des Spiels findet Ihr diverse Items und Zauber-Orbs, die Ihr bei entsprechenden Situationen

Üppig: Hier eine kleine Auswahl von Moves und Zaubersprüchen, die unser Held Mars im Laufe seines Abenteuers erlernt



Die niedliche Boßgegnerin Kari hält unseren Helden auf Trab

Der Schein trügt...

Shining Wisdom



sinnvoll einsetzen müßt. Die einzelnen Stages und Dungeons bergen anspruchsvolle Action- und Puzzle-Stages, an dessen Ende Euch ein Boßgegner erwartet.



super



Per Item-Menü
lassen sich
unterschiedliche
Moves und
Zaubersprüche
kombinieren

Der Umstieg in das Action Adventure-Lager ist Sonic durchaus gelungen. Das Spiel ist gut ausbalanciert, so daß auch Greenhorns keine nennenswerten Schwierigkeiten haben dürften, die Action- und Rätsel-Stages zu lösen. Schwieriger wird es jedoch



beim Einsetzen der Items, wovon drei unterschiedliche Typen existieren. Der Typ A umfaßt Verbrauchsgüter wie Heilkräuter oder Schlüssel, Typ B die magischen Steine, genannt Orbs. Typ C schließlich umfaßt Werkzeuge, die zur Steigerung der physischen Leistung dienen. So findet sich hier z.B. ein Affenzug, mit dem Ihr auf Bäumen klettern könnt, ein Wurfhandschuh, mit dem Ihr in der Lage seid, entfernte Gegner zu treffen oder Schwerter, die eine magische Kraft in sich bergen. Jedem dieser Typ C-Items wird eine sog. "Gangschaltung" zugeordnet, die durch Einhämmern auf die B-Taste Euren Helden beim Laufen beschleunigt oder in Kombination mit den Orbs einen Zauberspruch auflädt, wobei letztere mit der C-Taste ausgelöst werden kann. Je nach dem, welche Items Ihr kombiniert, entstehen zudem unterschiedliche Zaubersprüche. Kompliziert, nicht wahr? Ich kann ebenfalls nicht verstehen, warum die Entwickler eine so fingerbrecherische Sache daraus gemacht haben, wenn es auch viel einfacher gegangene wäre.

System: Saturn
Spieltyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Working Designs / Sega
Testversion: Maro
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 76%
Musik: 62%
Soundeffekte: 56%



Spiel-
spaß **81%**





Der Story-Mode bietet hübsche Level und ist relativ einfach



Acht Leuten bekämpfen sich und für zwei mehr ist auch noch Platz

Das hat ja lange genug gedauert, das mit der ersten 32-Bit-Umsetzung von *Bomberman*. Man sah sich den Saturn und den Fünf-Spieler-Adapter an, zählte fünf und fünf zusammen – und spendierte der Saturn-Version zehn menschliche Mitspielmöglichkeiten. Für Neulinge: Bei *Bomberman* steuert man ein Männchen durch Labyrinth-Arenen in Draufsicht und versucht, alle Gegner mittels abgelegter Bomben zu sprengen. *Bomberman SS* für den Saturn bietet drei Spielmodi. Im normalen Spiel bombt Ihr Euch gegen Schnuckelfeinde durch labyrinthische Level und schlägt alle Nase lang einen Endgegner. Der Battle-Modus war bei *Bomberman* eh schon immer der beliebteste. Ihr tretet ge-

Rudelknallen **Bomberman SS**

gen bis zu neun menschliche Gegner (oder bis zu sieben Computergegner) an und versucht innerhalb eines Zeitlimits alle Konkurrenten zu zerblasen. Mit einer neuen Option können sich "Gestorbene" am Spielfeldrand entlangbewegen und weiterhin Bomben ins Feld werfen. Übrigens gibt's nur zwei echte Bombermänner – den Weißen und den Schwarzen. Die übrigen acht Mitspieler suchen sich einen Helden aus einem anderen Hudson-Spiel aus (z.B. Bonk aus *BC Kid*). Der dritte Spielmodus nennt sich "Master" und ähnelt dem

normalen Story-Modus. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr alle Computergegner aus dem Feld bomben und den Ausgang erreichen.



super

„Ich halte es doch für relativ unwahrscheinlich, daß es jemandem gelingt, neun Kumpels (mit neun Joy-pads) per Adapter vor dem heimischen Fernseher zu versammeln. Zumal zehn Leute eh nicht vor eine normale Glotze passen, und wer hat

schon so ein teures Projektionsgerät? Der Battle-Modus ist ein Spaß für Jung und Alt, wohingegen das normale Spiel zumindest vom Schwierigkeitsgrad her eher für Kinder geeignet ist. Das Master-Spiel wiederum ist was für Puristen und Freunde der klassischen PC-Engine-Version. Im Ganzen spricht *Bomberman SS* also schon viele Leute an. Es wird sich aber bei jedem der Lieblings-Modus herauskristalisieren. Mehr als vier Teilnehmer sind höchst selten und wer schon ein *Bomberman* für ein anderes System hat, wird wenig neues entdecken. Alle anderen können mit der Saturn-Version bedenkenlos in die Kultserie einsteigen. Die japanische Schrift in den Menüs des Imports stellt kein größeres Problem dar. Ein paar Versuche und Ihr habt's raus.“

Derart abgefahrende Endgegner sind in *Bomberman SS* leider recht selten



In einem Bonusspielchen sichert Ihr Euch ein Extra



Mit bis zu zehn Leuten wird der Battle-Modus zur Materialschlacht

System: Saturn
Spieltyp: Blast'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Hudson
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 10
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 50%
Musik: 69%
Soundeffekte: 52%



Spiel-spaß 70%



Rainbow Island in der grafisch verbesserte Enhanced-Version (Sat)



Die Playstation-Umsetzung ist optisch und spielerisch völlig identisch

Die anhaltende Nostalgie-Welle schwemmt unaufhaltsam neue Oldie-Perlen an Land. Auf der neuesten Spiele-Sammlung von Acclaim findet Ihr zwei Automaten-Klassiker, die im Original von Taito stammen. Das wäre zum einem *Bubble Bobble* und zum anderem *Rainbow Island*, wobei sich von letzterem Titel eine grafisch aufgemotzte "Enhanced"-Version mit im Angebot befindet. Fast jeder kennt sie mittlerweile, die zwei Babydrachen Bub und Bob. Im Ur-*Bubble Bobble* müssen die beiden über 100 Höhlen durchwandern, obwohl es dort von fiesen Monstern nur so wimmelt. Zum Glück können sie zur Verteidigung beliebig viele Blasen spucken, die jeden Angreifer für eine begrenzte Zeit gefangen halten. Werden die Seifenblasen zum Platzen gebracht, verwandeln sich jene Unholde in schmackhafte Früchte, die nach dem Aufsammeln viele Punkte bringen. Erst wenn Ihr alle Monster nach dieser Methode beseitigt habt, geht's weiter in den nächsten Level.

Blaso-Manie Bubble Bobble



Ein wichtiger Aspekt von *Bubble Bobble* sind die zahlreichen Bonus-Gegenstände. Bestimmte Extras wie z.B.



Ein Vorspann darf nicht fehlen



Rainbow Island im Original (SAT)

Schuhe oder Regenschirme, erhöhen nicht nur die Punktzahl, sondern verleihen spezielle Fähigkeiten. Unsere Saurier können damit schneller laufen, höher springen oder man darf die nächsten Level direkt überspringen. Alle 25 Stockwerke taucht ein besonders dicker Endgegner auf, der erst nach geschicktem Attackieren den Löffel abgibt. In *Rainbow Island* präsentiert sich der Spielablauf in einer ganz anderen Form. Diesmal bubbelt sich der zum Niedlich-Männchen umfunktionierte Held nicht mit Seifenblasen voran, sondern schlägt Brücken, um das nächste Stockwerk bzw. Level zu erreichen. Trifft ein Regenbogen einen der vielschichtigen Feinde, verwandelt sich der in eines

von unzähligen Symbolen. Diese bringen nach dem Sammeln nicht nur Zusatzpunkte, sondern sorgen auch für hilfreiche Extras. So könnt Ihr mehrere Regenbogen nacheinander schlagen, schneller laufen oder ein Extraleben ergattern. Zu lange dürft Ihr aber nicht trödeln, denn nach einer gewissen Zeit trachtet ein steigender Wasserspiegel nach Eurem Bildschirmleben. Die Handlung erstreckt sich auf sieben Inseln, die in jeweils vier Abschnitte, plus Obermotz unterteilt sind. ws



super

„Bubble Bobble und Rainbow Island haben von ihrer spielerischen Faszination nichts verloren. Schon auf der Insider-Konsole PC-Engine konnte ich von dem legendären Taito-Heldenpaar



Die Arkanoid-Stage läßt wieder alte Erinnerungen wach werden (PS-Enhanced)



Via Regenbogen vernichten wir die anrückende Monsterscharr (SAT-Enhanced)



Jeder Endgegner hat eine andere Angriffstaktik in Petto. Im Bild die Orig.-Version (PS).

nicht genug kriegen. Der Urahn aller Seifenblasen-Episoden 'Bubble Bobble' mag auf den ersten Blick grafisch nicht viel hergeben, aber nach einigen absolvierten Spielrunden macht es richtig süchtig. Wenn zwei Spieler im Teamwork auf Monsterhatz gehen, läuft der Klassiker zur ungeahnten Höchstform auf. Auch Rainbow Island ist nach wie vor ein herausragendes Geschicklichkeitsspiel. Alle 28

Level, alle Features des Automatenbilds wurden selbstredend pixelgenau umgesetzt. Zudem setzt die grafisch aufgemotzte Enhanced-Variante motivationstechnisch noch eins oben drauf. Summa summarum erhält Ihr ein weiteres ausgezeichnetes Geschicklichkeitsspiel mit taktischen Feinheiten und vielen Überraschungen. Bubble Bobble ist eine rundum gelungene Spiele-Sammlung, die dank



Der Bubble-Oldie auf der PSX

ihrer technischen Qualität und des klassisch-guten Spielprinzips einfach mächtig Spaß macht.



In Rainbow Island müßt Ihr sieben Insel-Welten durchwandern



Zum Vergleich die Saturn-Fassung

Mit dem Blutsauger ist nicht zu spaßen

System: Saturn/Playstation
Spieltyp: Plattform-Jump'n' Run
Megabit: CD
Hersteller: Probe
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 49%
Musik: 70%
Soundeffekte: 68%

Spiel-
spaß 81%

SONY PLAYSTATION

Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung
 beim Weitsprung: 1,75m.



Den Endgegner zerbröselst Ihr Stück für Stück



Für einen Vertikal-Scroller hübsch gemacht, aber nichts Besonderes

Altus beglückt Import-Fans seit kurzem mit einem nahezu klassischen Shoot'em Up. *Strikers 1945* ist ein Vertikal-Scroller, der von der Story her gegen Ende des zweiten Weltkrieges spielt. Vor dem Spiel habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Jagdflugzeugen, wie sie damals eben eingesetzt wurden. Damit ist



Abgefahrene Gegner und bombastische Waffen sorgen für gepflegte Unterhaltung

allerdings das Thema "1945" so wieder so ziemlich gegessen. Mit Lenkraketen, Laserschuss und diversen Smartbombs ballert Ihr auf Feinde, die mit steigendem Level immer futuristischer werden. So fliegt Ihr denn auch über die Mondoerfläche und durchs All. Der Endgegner ist meist eine monströse Kampfmaschine, die sich nach ausgiebigem

Zeitsprung Strikers 1945

Beschuß in einem Roboter verwandelt, den Ihr dann weiterzerlegt. Im Spiel dominiert die "Dauerfeuer-an-und-Lücke-im-Geschoßhagel-suchen"-Taktik. Das Extrawaffensystem besteht lediglich aus dem Auf sammeln von bis vier Aufrüststufen und Smartbombs, die zerblasene Gegner freisetzen. Die besten Kampfpiloten dür-



Freilich werdet Ihr mit dem obligatorischen Render-Film auf das Geschehen eingestimmt

fen sich in die High-Score-Liste eintragen. Zum hektischen Feuern schallt dramatischer Soundtrack aus den Boxen, der die eh schon vorherrschende Hektik noch zusätzlich verstärkt. Wie es sich für eine Automatenumsetzung gehört, sind drei Darstellungsarten (inklusive "TV hochkant") anwählbar. js



geht so

Strikers 1945 ist von Spieltechnik und Leveldesign her Standardware.



Im Zwei-Spieler-Modus wird's dann richtig schön unübersichtlich

Da helfen auch die hübschen Render-Bildchen und Filme nicht weiter. Innovatives sucht man ebenso vergebens, wie den echten Aha-Effekt, was grafische Schmankerl angeht. Der Untergrund ist zwar schön gezeichnet, aber auch hier fallen Gags wie Parallax-Scrolling mit mehreren Ebenen weg. Was ich *Strikers 1945* zugute halten muß, ist die technische Brillanz. Das Spiel ruckelt nicht, es findet sich kein Grafikflackern und auch die Ladezeiten sind überwiegend angenehm kurz. Was dabei an bewegten Objekten unterwegs ist, kann man stellenweise durchaus als "massig" bezeichnen. *Strikers 1945* ist etwas für Arcade-Freaks, Sammler von Shoot'em-Ups und eventuell für den einen oder anderen Einsteiger.

System: Saturn
Spielertyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Atlus
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption (Highscores)
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 66%
Musik: 62%
Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß 62%

Eine freudige Nachricht für Saturn-Besitzer: Kurz vor der Fertigstellung des zweiten Teils für die Playstation haben sie die *Discworld*-Umsetzung doch noch fertigbekommen. Wie schon auf Sonys Kiste, steuert Ihr den Magier Rincewind durch ein lustiges Grafik-Adventure, das aus der Feder von Terry Pratchett stammt. Nach dem Prinzip "Finde Gegenstand A und benutze ihn mit Gegen-



Begegnungen
mit Monstern und
dem Sensenmann
gehören zum
Alltag des
Laienmagiers
Rincewind



Was lange gährt...

Discworld



super

stand/Person B" löst Ihr teils echt abgefahrene Aufgaben wie beispielsweise die Vergewaltigung eines Fischhändlers durch einen liebestollen Tintenfisch. All dies dient letztendlich dazu, die Hauptstadt Ankh Morpork von einem bösen Drachen zu befreien. Wie auf der Playstation gibt's auch vom Saturn-Discworld eine komplett deutsche Version. Spielstände werden gespeichert, und – wieder empfehlenswert – die Saturn-Maus wird auch unterstützt. js

Ein Halbseiter von 'ner 1:1-Umsetzung? Reiß' ich mal eben runter – hab ich mir gedacht. Pustekuchen: Sechs Stunden später (irgendwo im dritten Akt) fiel mir dann auf, daß ich mich schon wieder total an dem Spiel "festgesaugt" hatte. Für Pratchett-Fans und solche, die es werden wollen, übt Discworld auch auf dem Saturn eine irre Faszination aus. Man kann einfach nicht mehr damit aufhören. Daß die Sprache und die Hintergrundgeräusche wie auf der Playstation gelegent-

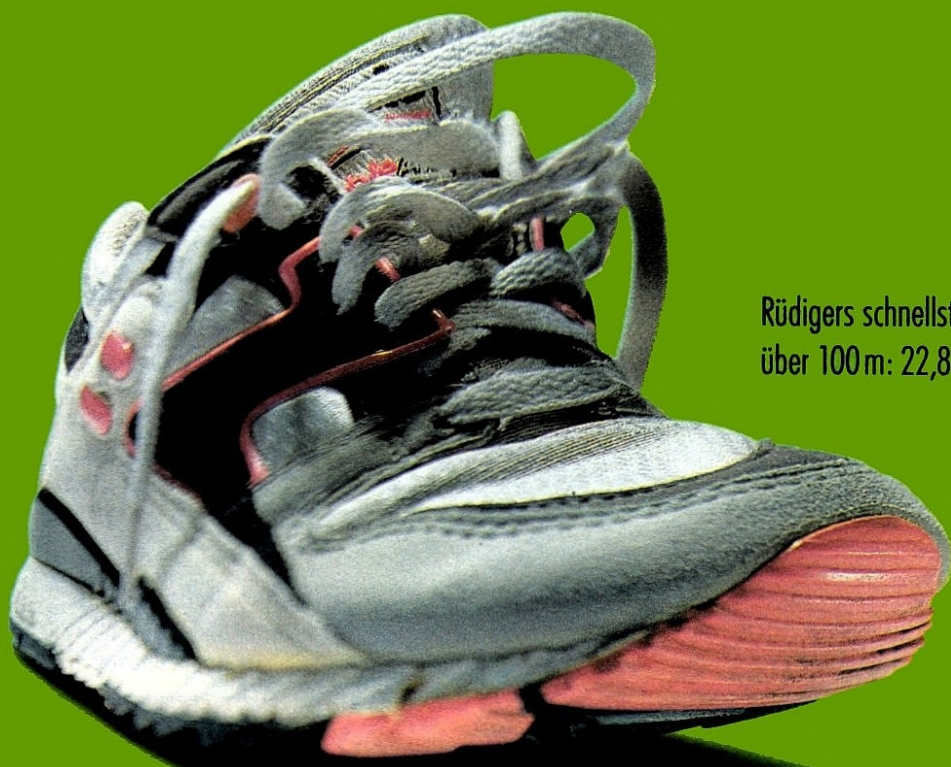
lich recht agehackt daherkommen, verzeiht man diesem Fantasy-Spaß großzügig. Immerhin sind die Ladezeiten auf dem Saturn etwas kürzer ausgefallen. Wer mit britischem Humor und einem Adventure mit Fantasy-Ambiente etwas anfangen kann, muß diesen abgedrehten Ulk einfach haben. ”

System: Saturn
Spieleart: Grafik-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 78%
Musik: 73%
Soundeffekte: 65%

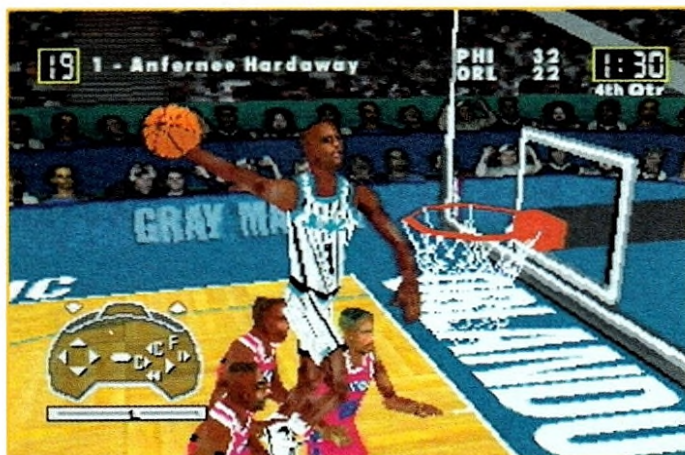
Spiel-
spaß 88%

SEGA SATURN

Netter Versuch...



Rüdigers schnellster Sprint
über 100m: 22,8 Sekunden.

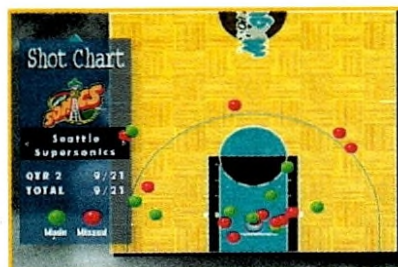


Hardaways Gesichtszüge sind beim Close-Up gut zu erkennen



Gleich ist die Zeit abgelaufen. Da hilft nur noch ein Distanzwurf.

Endlich ist es auch Saturn-Besitzern vergönnt, ein zeitgemäßes Polygon-3D-Basketballspiel mit NBA-Lizenz zu zocken. Ganz trendgerecht wurde auch hier der CD-Speicherplatz mit unzähligen Statistikwerten über die einzelnen Mannschaften, die letzte Saison und vor allem über die einzelnen Spieler ausgefüllt. Außerdem könnt Ihr nach jedem Match diverse Auswertungstabellen mit den Quoten oder einen Player-of-the-Game-Screen aufrufen. Der Saturn merkt sich sogar alle Wurfversuche samt Absprungstelle. Nach jedem Quarter könnt Ihr auf einer Übersichtskarte anhand der roten (nicht getroffen) und grünen Punkte (eingelocht) genau sehen, wie es z.B. um die Drei-Punkte-



Alle Würfe der Supersonics noch einmal im Überblick



Ihr könnt selbst bestimmen, wer bei den Play-Offs mitspielt

SAT-User im Glück NBA Action

Qualitäten Eurer Mannen steht, und welcher Spieler von welcher Position aus besser getroffen hat. Üblicherweise dürft Ihr einzelne Exhibition-Games bestreiten oder gleich eine ganze Saison bzw. selbstdefinierte Playoffs austragen. Möchtet Ihr ein Turnier abbrechen und den Spielstand „aufbewahren“, fordert Euch der Speichermanager allerdings auf, erstmal um die 250 Blocks (!) im Memory freizuschauen. Werden zwei Multitaps angeschlossen, lassen sich alle 10 Spieler beider Mannschaften komplett steuern. Im Einspielermodus kann man außerdem über die „Role Playing“-Option einen beliebigen Spieler auswählen, dessen Position Ihr dann die ganze

Zeit einnimmt. Mehr Realismus verleiht das „Fatigue“-Feature: Die Spieler ermüden unterschiedlich schnell, je nachdem, wie stark sie sich engagieren (bzw. wie oft Ihr die Turbo-Taste drückt). ds



super

„NBA Action braucht den Vergleich mit adäquaten PSX-Games, zumindest was die Optionen, Taktikmöglichkeiten und das Statistikmaterial angeht, nicht zu scheuen. Was mich am meisten gestört hat, war die

leichte Verzögerung/ Wartezeit beim Umschalten auf den dem Ball am nächsten stehenden Spieler. Leider sind die meisten Perspektiven ziemlich gewöhnungsbedürftig. Obwohl der grafische Gesamteindruck im Vergleich etwas schwächer ausfällt, muß man den Sega-Programmierern doch ein dickes Lob für ihre Detailgenauigkeit beim „nachbauen“ der einzelnen Spieler zollen. Wählt Ihr im Pausenmodus per Cheat die „Free Camera“ an und zoomt einmal ganz nah an die Köpfe der Spieler hin, werdet Ihr feststellen, daß das Gesicht eines jeden Spielers quasi aus dessen Foto besteht (Wer wissen will, wie's geht, muß bis zur nächsten Ausgabe warten und dann bei den Tips nachschlagen). Alles in allem lohnt sich ein Kauf natürlich. Bisher gibt es für Fans auch einfach keine Alternative auf dem Saturn.“



Auch Reverse Slams sind kein Problem für Segas NBA Stars

System: Saturn
Spieletyp: Basketball
Megabit: CD
Hersteller: Sega Sports
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 10
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 70%
Musik: 75%
Soundeffekte: 75%

Spiel-spaß **79%**

Von den sabbernden "Gene-stealers" bleiben auch Saturn-Besitzer nicht verschont. Eine feindlich gesinnte Alien-Rasse nistet sich in verlassene Raumschiffwracks ein und plant von dort aus die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erdlinge ist die Eliteeinheit "Blood Angels". Umgehend wird eine fünf Mann starke Spezial-Truppe auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt, um dem bunten "Alien Treiben" ein blutiges Ende zu setzen. Als



Die Blood Angels bereiten sich auf ihren Einsatz vor

Gespielt wird aus der „Ich“-Perspektive



Flotte Saturn-Marines Space Hulk

pflichtbewußter Rekrut übernimmt Ihr das Kommando der Räumungstrupps und legt fest, ob Eure Kameraden mit auf Patrouille gehen, Euch den Rücken freihalten oder die Monsterbrut selbsttätig austräuchern. Ihr verfügt über ein schweres Kanonengeschütz, Flammenwerfer und einen stahlharten „Power Glove“. Der Auftrag ist erledigt, wenn das jeweilige Missionsziel erreicht ist und mindestens ein Space Marine überlebt hat. ws



gut

Wow! Die Konvertierungsscrew von EA hat es tatsächlich geschafft, wenigstens eine Space-Hulk-Umsetzung zu optimieren. Durch eine erheblich flottere 3D-Engine gehört das ungewollte "Schmidtchen-Schleicher-Syndrom" endlich der Vergangenheit an. Die zeitraubenden Märsche durch die weitverzweigten Gänge werden nun zum wahren Vergnügen und nicht zur nervtötenden Qual. Ansonsten hat sich nicht viel geändert. Sehr gut gefällt nach wie vor die durchdachte Be-

nutzerführung und die einfach zu handhabende Steuerung. Der gehobene Schwierigkeitsgrad und die vielfältigen Missionsaufgaben sprechen aber eher den fortgeschrittenen Spieler an. Für Fans des Genres bietet Space Hulk genügend Stoff, um sich wochenlang heiße Alien-Gefechte zu liefern.

System: Saturn
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 77%
Musik: 65%
Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß **73%**

SEGA SATURN

Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- **4 Spieler-Option** für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berauschende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus



Videogames 6/96: „Vielen Dank, KONAMI.“ 87%.
Fun Generation 6/96: „...International Track & Field wird ... nicht leicht zu schlagen sein.“ Wertung 9/10.



PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten.



Zur
Abwechslung mal
keine Polyongrafik für
den Saturn

Fast genau eineinhalb Jahre nach der Mega Drive-Version schickt die Programmiertruppe Ancient unter Federführung der Geschwistern Koshiro den zweiten Teil von *Story of Thor* ins Rennen. Schon damals faszinierte die wunderschöne Grafik und das ausgetüftelte Spielprinzip die Sega-Jünger. Und so wurden auch bei diesem Nachfolger die grundlegenden Spielelemente beibehalten. Das actiongeladene Abenteuer vom Helden Leon verfolgt Ihr gewohntermaßen aus der geradlinigen Vogelperspektive, wobei das Steuerkreuz in acht verschiedene Richtungen angeschlagen werden kann. Springen, Schlagen und Zaubern könnt Ihr per Knopfdruck, wobei durch Kombinationen auch Special Moves ausgeführt werden. Vor Euren Augen entfaltet sich dann eine Märchenwelt aus Tausendundeine Nacht, die jeweils in Abschnitte unterteilt ist. Als angehender "Spirit King" ist es Eure Aufgabe, die sechs Spirits aufzusuchen, um

The Story of Thor 2 bietet eine ziemlich abwechslungsreiche Palette an Boßgegnern, die grafisch raffiniert in Szene gesetzt wurden



Diesen Schlangenboß könnt Ihr nur am Schwanz treffen

Walküre in Arabisch The Story of Thor 2



deren Kräfte in Euch zu vereinen. Schließlich ist Leon der einzige Kämpfer im Dorf Aquarius, der dem bösen Magier Agito etwas entgegenzusetzen hat. In bester Zelda-Manier

zieht Ihr durchs Land und bewältigt Kämpfe und Rätsel. Insgesamt umfaßt die Reise sechs Haupt-Level, an dessen Ende Euch immer ein Boßgegner und anschließend als Belohnung ein Spirit erwartet. Die Elfe Dytto ist die erste auf der Suchliste. Sie waltet über die Kräfte des Wassers und besitzt als einzige neben Angriffs- und Heilkräften auch Heilkräfte. Für das Feuer ist der riesige Efrete zuständig. Er setzt sich bei Feinden öfter mal mit der blanken Faust durch. Über die Kräfte der Erde wacht ein fleischfres-



Jeder der sechs
Spirits besitzt mehrere Moves und Zaubersprüche. Im Item-Menü bekommt Ihr darüber Aufschluß.



sender Pflanzenwichtling, der auf den Namen Bawu hört. Er bahnt sich seinen Weg durch die Erde, sucht nach verborgenen Items und verschlingt Gegner oder Gegenstände mit seinem riesigen Maul. Der schwarze Shade ist, wie der Name schon sagt, zuständig für die Schattenwelt. Mit schwarzer Magie kann er sogar Gegner wegschmelzen. Für den richtigen Ton sorgt der Spirit of Sound, Brass. Er versteht es blendend, mit Schallwellen unliebsame Zeitgenossen unschädlich zu machen. Der sechste Spirit ist wieder weiblich. Airl ist die Herrscherin der Lüfte und kann zudem Blitze erzeugen. Auf Ihr kann Leon sogar durch die Landschaft schweben und so über unwegsames Gelände schreiten. Wie Ihr seht, können die Spirits nicht nur bei Kämpfen, sondern vor allem auch zum Nehmen von Hürden und Hindernissen eingesetzt werden. Wenn alle Spirits und diverse Items gefunden sind, schließt sich am Schluß ein Endgegner-Level an, wo Ihr endlich gegen Oberwichtling Agito & Co. antreten dürft. tet



super

„Das herrlich gut durchdachte Spielprinzip vom Vorgänger wurde auch im zweiten Teil von *The Story of Thor* beibehalten. Vor allem sind es die tückischen und anspruchsvollen Rätsel, die auch einem erfahrenen Action-Abenteurer für manch Kopferbrechen bereiten. Die einzelnen Level sind ziemlich groß und können oftmals nicht

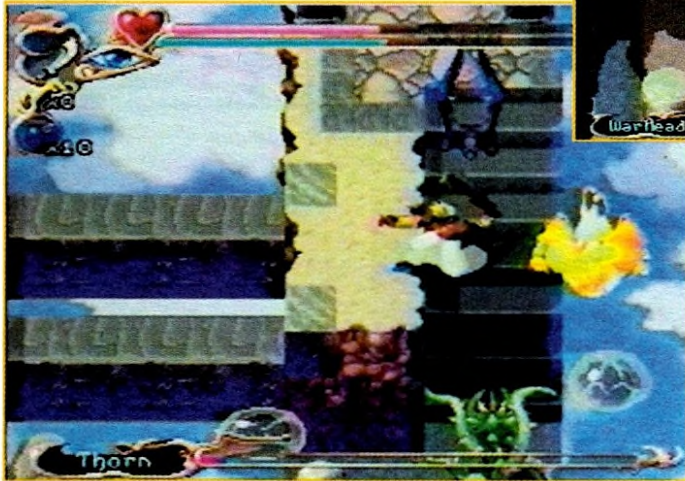


im ersten Durchgang komplett durchforstet werden. Gerade auch darum, weil manche Passagen erst mit dem entsprechenden Spirit oder Item betreten werden können. Was jedoch die zwei Prozent Spielspaßabzug gegenüber der Mega Drive-Version einbrachte war die Tatsache, daß das Spiel ziemlich schlecht zu

steuern ist. Das Joypad reagiert manchmal nicht so, wie man es gerne hätte. Ungewollte Fehlritte bei Laufsprüngen (Doppelklick auf die Richtungs- und C-Button) passieren somit des öfteren, was natürlich besonders ärgerlich

ist. Auch die pompöse Klassik-Musik, die an eine Wagner-Symphonie erinnert, stört mich persönlich ein wenig. Aber das ist ja alles Ge-

erinnert mich immer wieder daran, daß der Mensch schon seit Urzeiten ein Jäger und Sammler war. Wer The Story of Thor 2 richtig genießen will, sollte es an einem ruhigen Abend mit Bedacht angehen und viel Geduld (oder besser Hartnäckigkeit) mitbringen. ”



Ein Luftschloß hoch über den Wolken erwartet Euch gegen Ende des Spiels. Er sieht schwerer aus, als er ist.



Der Steingolem ist in Wahrheit nur ein großenhirniges Erdwürmchen

schmackssache. Nichtsdestotrotz hält die Motivation an, da am Ende eines jeden Levels garantiert ein Erfolgserlebnis, das beinahe schon an Erleichterung grenzt, auf Euch wartet. Auch die verbissene Suche nach den zahlreichen nützlichen bzw. notwendigen Items

System: Saturn
Spieltyp: Action, Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega/Ancient
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 79%
Musik: 52%
Soundeffekte: 46%

Spiel-spaß 84%

neues aus der redaktion: tet nächtigt neuerdings in der heißen Phase auf zwei stühlen im spielzimmer

Nachdem alle Playstation-Puzzler bereits bedient wurden, dürfen nun auch Saturn-Besitzer ihre Seifenblasen-Maschine anwerfen. Das Hauptmenü wurde um zwei Spieloptionen erweitert: Neben einem voll ausgewachsenen Level-Editor gibt es eine zusätzliche "X"-Variante, die mit kleinen Gags wie z.B. verschiedenen Gagnersprites aus *Bubble Bobble* aufwartet. Das eigentliche Spielziel bleibt unverändert: Ihr müßt nach wie vor verschiedenfarbige Blasen vom unteren Bildschirmrand in das obere Spielfeld bugsieren. Dazu benutzen die beiden Rädelsführer Bub

Arcade Edition Bust a Move 2

und Bob eine Blasenkanone, die auf Euren Befehl nach rechts oder links dirigiert wird. Berühren sich mindestens drei Blasen einer Farbe, platzen und verschwinden sie. Sind mehrere Kugelreihen davon betroffen, wird dadurch eine ganze Kettenreaktion ausgelöst. Zufällig auftauchende Extra-Bubbles unterstützen Euch bei der Punktehatz. Habt Ihr alle Bläschen verschwinden lassen, ist der Level geklärt. ws



In der X-Fassung trifft Ihr auf altbekannte Bubble-Bobble-Sprites



Mit dem eingebauten Editor kreiert Ihr Eure eigenen Level



super

” Hinter der simplen Spielidee von Bust a Move 2 steckt mehr, als es der erste Anschein vermuten läßt. Lassen sich die Blasenreihen in den ersten Stufen noch problemlos abbauen, so wird die Aufgabe später zunehmend schwieriger und verlangt eine gehörige Portion Puzzle-Geschick. Das kontinuierliche Abräumen von verschiedenfarbigen Seifenblasen hat einen schwer beschreibbaren Charme (Marke: "einen Versuch mach ich noch"). Der ex-

klusive Level-Editor und die Zusatzvariante setzen der Saturn-Umsetzung die glorreiche Krönung auf. Bust a Move 2 macht alleine und zu zweit einen Heidenspaß und bietet dank der 200 Spielstufen genügend Abwechslung und eine gehörige Portion Langzeit-Motivation. ”

System: Saturn
Spieltyp: Puzzlespiel
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 40%
Musik: 50%
Soundeffekte: 31%

Spiel-spaß 85%



Bei Metal Slug fliegen unentwegt die Fetzen



Der Raketenwerfer hinterläßt sichtbare Spuren

Welchem Genre das neueste Neo-Geo-Spiel angehört, ist gleich auf den ersten Blick zu erkennen. Alleine oder zu zweit gleichzeitig steuert Ihr einen von zwei schwerbewaffneten Söldnercharakteren durch sechs horizontal scrollende Level, die neben unzähligen kleinwüchsigen Soldatensprites sowie von gigantischen Ober- und Untermotzen bevölkert sind. Beim fröhlichen Geballer in freier Wildbahn dürfen Extras nicht fehlen: An diese gelangt Ihr, sobald die überall verstreuten Gefangenen per Handschlag befreit werden. Unter der reichhaltigen Waffenpalette findet Ihr Flammenwerfer, hochexplosive Streuschüsse und durchschlagende Granat-

Pixel-Söldner Metal Slug



schenken die Entwickler eine zusätzliche Option, den sogenannten "Combat School Mode", in dem es darauf ankommt, die jeweiligen Missionen in der schnellstmöglichen Zeit zu absolvieren. ws



„ Von der endlos diskutierbaren Moral fange ich erst gar nicht an: Wem angesichts des groben "Schieß-alles-ab"-Schemas schon die Galle überläuft, der sollte Me-

tal Slug gleich völlig abhaken. Von der detaillierten Pixel-Grafik bis zum Zwei-Spieler-Gemeinsam-Modus wird alles geboten, was das skrupellose Ballerherz begehrt. Die Hintergründe und Endgegner sind brillant dargestellt und waren bisher nur in vergangenen Irem-Klassikern zu finden. Technisch fällt Metal Slug sowohl positiv (viele Objekte gleichzeitig), als auch negativ (gelegentliches Ruckeln) auf. Wer auf kernige Action mit leichter Touch zur Unübersichtlichkeit und Hektik steht, der wird prima bedient. Die sechs Missionen sind durchgehend mit genialen Zerstörungseffekten und schockierenden Gags angefüllt. Alles in allem präsentiert sich Metal Slug als wohldurchdachte Action-Ballerei, die aber nicht ganz die Güteklasse eines Contrass erreicht. „

Auch der Flammenwerfer ist nicht von schlechten Eltern. Einige Gegner greifen sogar aus der Luft an.



werfer. In späteren Spielstufen darf man sogar stationäre Waffensysteme (wie z.B. eine Schiffsflak) zur Flugabwehr einsetzen. Außerdem hüpf man manchmal in einen Panzer und kann damit seine Gegner und andere Hindernisse überrollen. Alles was sich bewegt, ist tendenziell ein Gegner und eilgigst mit einer Feuersalve einzudecken. Der CD-Fassung



Keine Balleraction ohne gigantische Obermotze

System: Neo Geo CD
Spielertyp: Balleraction
Megabit:CD
Hersteller: Natska
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 82%
Musik: 70%
Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß **78%**

Die Olympischen Spiele sind zu Ende, weltweit rätseln die Fachleute, wie Michael Johnsons die 200 Meter in 19,32 Sekunden laufen konnte, und wir müssen uns den Tag mit *Olympic Games* vermiesen. Auch bei der Mega-Drive-Version stehen Euch zehn Disziplinen zur Auswahl, zu denen Ihr entweder einzeln, in beliebiger Kombination oder komplett in einer Art Mehrkampf antrittet. Auch hier gilt wieder das bekannte Steuerungsprinzip, Knöpfchendrücken möglichst



Ein Olympia-Spiel mit der gewohnten „Rüttelsteuerung“ ohne Energieanzeige? Darauf können Joypad-Athleten gern verzichten.

Schrott Olympic Games

schnell, um Energie aufzubauen, die allerdings nirgends angezeigt wird. Bei den Sprung- und Wurfübungen übernimmt das Richtungskreuz die Aufgabe der Absprung- bzw. Abwurf Taste. Vor allem beim Diskus- und Speerwerfen ist exaktes Timing wichtig, um überhaupt einen gültigen Versuch zustande zu bringen. Die beiden Schießdisziplinen Bogen- und Tontaubenschießen, erfordern relativ wenig Geschick und sind nach einigen Trainingssessions ohne

Probleme zu meistern. Eine Batterie zum Abspeichern Eurer Bestleistungen fehlt leider, so daß erzielte Rekorde beim Ausschalten des Gerätes für immer dahin sind. rz



Qualitativ liegt die Mega-Drive-Umsetzung auf dem gleichen Niveau wie das SNES-Modul, also deutlich unter dem Durchschnitt. Wie kann man so ein Spiel ohne Energie- und Winkelanzeige programmieren, ganz abgesehen von den minimalistischen Soundeffekten. Der Hochsprung endet auch hier bei 2.50, und von den gültigen Regeln haben die Ent-

wickler noch nie was gehört. Ich finde es schade, daß sich Firmen völlig auf die gekaufte Lizenz verlassen und den Konsumenten mit so einem Mist veräppeln, denn 16-Bit-Spiele sind rar und die Kunden wollen Nachschub. Deshalb hat sich *Olympic Games* auch zum Verkaufshit in Deutschland entwickelt, obwohl es zu den schlechtesten Spielen des Jahres gehört. ”

System: Mega Drive
Spieleart: Sportsimulation
Megabit: 16
Hersteller: THQ
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 8
Features:
3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 64%
Musik: 62%
Soundeffekte: 22%

Spiel-spaß 37%

INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	43	Mega Game Point	65
ARJAY Games & Entertainment	103	Metropolis	59
BMG Interactive Entertainment	104	Non Plus Ultra	65
Deutsche Sparkasse	13	O.I.T. Versand	39
DYNATEX	55	Pagoda	27
Electronic Arts	11, 45, 47, 49, 51	Playcom Software	17
Freak's Shop	31	Primal Games	63
Funtronixx	55	Roby Rob Shop	57
Gamers Point	19	Softwareversand Bachler	53
Gamestore	33	Top 4 Softwareversand	57
Grobis Gameshop	41	TV Games	77
Hall of Games	89	UFO Games	77
Konami	93, 95, 97	Virgin Interactive	2-3
Kruse, Dirk	43	Wolfsoft	55
M.C. Game	23	Zilch Games	57
Magic Entertainment Center	43		
Maniax Multimedia Vertrieb	59	Die Schweizauflage enthält eine Beilage	
Media Point	4	der Firma Game Activity, Luzern.	



Final Fantasy 7

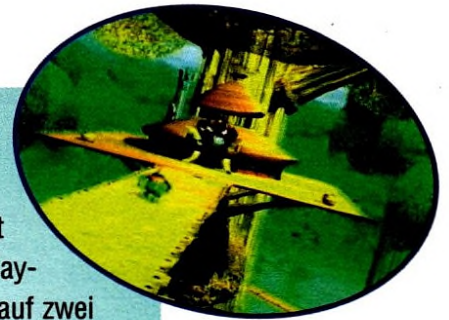
Final-Fantasy-Macher Square begann in Nintendos Auftrag mit der Entwicklung für das N64. Nach technischen Problemen und Zoff mit Nintendo entschied man sich dafür, *Final Fantasy 7* für die PlayStation zu entwickeln. Zu Weihnachten soll das Mammutwerk (auf zwei CDs) fertig sein und Hara-San berichtet vorab.

Tenka

Möglicherweise gibt's bald nach ids Klassiker ein neues Schlagwort, wenn es um Action-Spiele in der „First Person“-Perspektive geht. Nach dem bisher abgebrannten Hitfeuerwerk kann man von Psygnosis so etwas auch erwarten. Die stimmungsvolle Dungeon-Ballerei *Tenka* läßt sich schon anspielen und sieht höllisch interessant aus. Wir sagen Euch, auf was Ihr Euch freuen dürft.



Gerade zu einigen Prozent fertig und schon die abgefahrensten Effekte – Tenka im Preview



- Für Donkey-Kong-Fans
- haben wir nächstes Mal eine ganz besondere Überraschung (ratet mal...)

Ausgabe 10/96
erscheint am
25. September

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Kareis (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46
Hotline: 0 89/6 88 30 36 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzner, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Electronic Arts

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailing, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Strobstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürdenstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: 86% der Magna Media Aktien hält die WEKA Firmengruppe GmbH & Co.KG
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





SLAM 'N JAM '96

featuring
MAGIC & KAREEM

DAS DYNAMISCHE DUO IST WIEDER DA!

**MAGIC JOHNSON UND
KAREEM ABDUL-JABBAR**

ZEIGEN EUCH WARUM SIE MIT DEN LOS ANGELES
LAKERS FÜNF NBA-TITEL GEHOLT HABEN

„Slam 'N Jam ist die perfekte
Wahl für Action-Basketballer mit
Multi-Player-Faible...“

MAN!AC 6/96, Wertung 81%

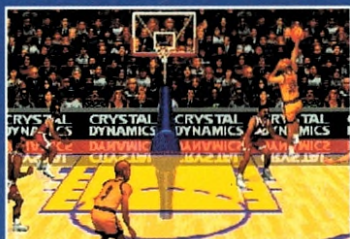
CRYSTAL
DYNAMICS

Erhältlich für Sony PlayStation™ und Sega Saturn™.

CHAMPIONSHIP
SPORTS™
CRYSTAL DYNAMICS



Bei den sehr realistischen Dunks zoomt die Kamera an den ballführenden Spieler heran, so daß Euch kein Detail dieses actiongeladenen Spektakels entgeht.



Die Cracks beherrschen viele spektakuläre Tricks. Dunks, Alley-Oops und schnelle Dribblings gehören zu ihrem Standard-Repertoire.

Showtime!

Slam 'N Jam '96 mit Magic und Kareem bringt Stadionatmosphäre auf den Bildschirm. Gezoomte Dunks, schnelle Spielzüge und die typischen Würfe der beiden Superstars lassen das Wohnzimmer wackeln! Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Wenn Du Deinen Augen während des Spiels nicht mehr traust, kannst Du Dich mit der Zeitlupenfunktion aus mehreren Perspektiven von den Künsten der Spieler überzeugen. Kommentiert wird dieser Basketball-Krimi von CNN's Top Kommentator Van Earl Wright. Slam 'N Jam '96 - sei dabei!



Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics Logo, Slam 'N Jam '96, the Slam 'N Jam Logo, Walk It Off, and Championship Sports are trademarks of Crystal Dynamics. Sony and the Sony PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Earvin „Magic“ Johnson is licensed by June Bug Enterprises. Kareem Abdul-Jabbar is licensed by Ain Jeem, Inc. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved.

BMG
INTERACTIVE